El garrotero en el tiempo

campo
La otra mirada

Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano

María Carolina Kammann González

Fundación Editorial el perro y la rana

MISIÓN cultura · Venezuela ¡Corazón adentro!

El garrotero en el tiempo

Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano

Fundación Editorial
el perro y la rana

MISIÓN
cultura · Venezuela
¡Corazón adentro!

María Carolina Kammann González
Fundación Editorial El perro y la rana, 2018 (digital)

Centro Simón Bolívar, Torre Norte, piso 21, El Silencio,
Caracas - Venezuela 1010.
Teléfonos: (0212) 768.8300 / 768.8399

Correos electrónicos
atencionalescritorfepr@gmail.com
comunicacionesperroyrana@gmail.com

Páginas web
www.elperroylarana.gob.ve
www.mincultura.gob.ve

Redes sociales
Twitter: @perroyranalibro
Facebook: Fundación Editorial Escuela El perro y la rana

Diseño de la colección:
David Herrera

Edición
Marco Aurelio Rodríguez García

Corrección
Erika Palomino Camargo
Yesenia Galindo

Diagramación
Jairo Abigail Noriega Contreras

Esta licencia *Creative Commons* permite la redistribución comercial y no comercial de la obra, siempre y cuando se haga sin modificaciones y en su totalidad, con crédito al autor.

Hecho el Depósito de Ley
Depósito legal DC2017000256
ISBN 978-980-14-3682-9

Para la humanidad la actividad física –como ceremonia, recreación, competición y hermandad– ha estado siempre presente. El deporte simboliza el juego y la emoción de llevar al límite las capacidades de la vida. El deporte ha estado presente en tiempos de guerra y tiempos de paz; ha reivindicado banderas y silenciado genocidios, ha unido culturas y levantado muros en medio de su existencia. En los tiempos que corren, el manto de la globalización y el mundo de las finanzas le añaden matices corporativos hasta invadir su esencia, refuerzan los antivalores del individualismo y el consumo, sustituyendo la naturaleza del ser deportista y el sano disfrute del ejercicio por una función meramente comercial.

La colección *A Campo Abierto* relata las formas de asumir el deporte y aborda los temas en torno a su desarrollo e impacto como un hecho sociocultural. Su objetivo principal es reivindicar la práctica deportiva como un puente para el desarrollo del ser humano y la sociedad, en lo comunitario, en las nuevas realidades deportivas, especialmente en las juventudes interesadas en la actividad física. Contempla tres series:

Serie *Ejercicio de vida*

Recoge testimonios y ofrece un perfil biográfico de los personajes poco conocidos y vinculados con el deporte y su desarrollo en Venezuela y Nuestra América. Cuenta con un espacio para narrar sus experiencias de vida, sus luchas en torno al deporte, sus logros y proyectos enmarcados en nuevas dinámicas de la actividad física. Hace énfasis en el desarrollo deportivo de las comunidades y los aportes para la profundización y difusión de sus valores entre niños, niñas y jóvenes, desde una visión reivindicativa, incluyente y promotora del deporte en general.

Serie *En la práctica*

Dedicada a quienes se inician en alguna actividad deportiva o tienen el interés de asumir la difusión del deporte, así como a lectoras y lectores que desean ampliar sus conocimientos. Estos contenidos buscan facilitar la práctica a manera de guía y acercar al público lector información técnica sobre deportes, desde los más conocidos, hasta aquellos que por su novedad o poca difusión se conocen como deportes "extremos" y "no tradicionales".

Serie *La otra mirada*

Recoge contenidos de carácter sociopolítico y cultural sobre el deporte, mediante un enfoque crítico en todos los ámbitos de su desarrollo. Ha sido el deporte un escenario para reflejar la historia de los pueblos y los intereses de las sociedades, así como las desigualdades del sistema-mundo. Desde la otra mirada correrá la historia no contada, olvidada o escondida, planteando las distintas lecturas y las transformaciones que ha sufrido el deporte en los últimos tiempos debido al carácter mercantilista que ha privado en el escenario deportivo. Los temas más controversiales y el discurso liberador tienen en esta serie un estadio para desplegarse.

El garrotero en el tiempo

Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano

María Carolina Kammann González

Fundación Editorial
elperroylarana

campo ABIERTO
La otra mirada

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el resultado de una serie de encuentros, que han tenido lugar desde el mes de abril del año 2014 hasta agosto de 2015, con el grupo de jugadores e instructores del juego de garrote venezolano o juego de palo venezolano, que forman parte de la Fundación Cultural Jebe Negro, en los cuales he tenido una participación en términos de aprendizaje, práctica e investigación.

Los aportes de varias personas a esta investigación fueron invalorables. Desde los inicios, mi compañero de práctica e investigación en el juego de garrote venezolano, Javier Rivas, me apoyó constantemente en todos los aspectos para desarrollar a cabalidad esta investigación; igualmente Onán Bonilla y Alfredo Ovalles –jugadores de garrote– fueron de gran apoyo por sus enseñanzas y testimonios, dueños de una sincera disposición para contribuir con la investigación y la difusión del juego en todo espacio posible.

Debo mencionar de manera especial, a Daniel Perales, a quien agradezco su entrega e interés en mi formación dentro del juego, tanto en la práctica como forma de vida; sin su ánimo, esfuerzo y dedicación no hubiese conocido el juego de garrote ni el universo cultural que arropa. Daniel Perales ha sido de mucho valor para mi crecimiento interno y fue un informante clave para el desarrollo del presente trabajo.

Finalmente, agradezco a Alexis Petit por sus aportes en la estructuración del contenido y presentación de esta investigación y a Alejandro Maldonado por su apoyo teórico y metodológico, que dio mayor exhaustividad al abordaje y registro de la investigación.

A lo largo de los encuentros en el *patio*[1] Jebe Negro se han llevado a cabo discusiones y conversaciones sobre cómo se entiende el juego de garrote hoy día, cómo es vivido por ellos, quiénes fueron los precursores

1 Se entiende como patio de juego de garrote venezolano a una comunidad conformada por maestros, jugadores y aprendices. De igual modo, patio sirve como referente para un grupo de jugadores y aprendices de una zona determinada o de una casa. El patio de juego de garrote venezolano es a su vez el espacio donde los jugadores se reúnen a practicar, enseñar y jugar (ej. el *patio* de *Danny Burgos* [maestro del juego de garrote] es también el patio de su casa). El patio de Jebe Negro actualmente está compuesto por los jugadores Daniel Perales, Onán Bonilla, Alfredo Ovalles, Roberto Santaella y Augusto Jaramillo. (N. de la A.).

de dicha práctica en la capital del país, y las características que el juego tiene en el contexto de la ciudad, considerando siempre las marcadas diferencias entre el campo y la ciudad, sobre todo en la relación persona-espacio/jugador-patio.

La sociedad venezolana contemporánea es producto de sucesos históricos entre los que figuran los procesos de globalización, esto significó para Venezuela y otros países del mundo un flujo de contenidos que alteraron los modos de vida en tanto que se estandarizaron los patrones para la codificación y decodificación del mundo; de aproximación del individuo a su entorno y, por ende, de la construcción social de la realidad.

Los procesos de globalización implantaron como modelos sociales predominantes algunas formas ajenas a las locales-tradicionales, sustituidas estas mediante aparatos de control social cuyo propósito es transformar sus contenidos con conceptos gestados en el proceso de globalización, como la idea de progreso, estándares de calidad, la acción mediática y la esquematización para el seguimiento y control del país, del Estado y de la sociedad.

De ahí que la sociedad venezolana contemporánea sea una mezcla de múltiples formas con contenidos difusos que parecieran no guardar relación con la identidad histórico-cultural tradicional del venezolano[2]. Quedan entonces como reserva y manifestaciones de lo tradicional venezolano aquellas prácticas culturales tradicionales que se mantienen vigentes en las diferentes regiones del país.

El juego de garrote venezolano es una manifestación cultural tradicional, en ella se reúnen y vinculan elementos intrínsecos a la identidad nacional, como son, entre otros: la sabiduría popular, códigos sociales, visión de la realidad y de la vida, y el acervo histórico. Los códigos sociales implícitos en el juego de garrote venezolano son reflejos de la historia venezolana, los dichos y refranes populares, las historias locales, que hacen de él un componente importante del folclor nacional. Para M. Röhrig el juego de garrote es aparte de un método de defensa personal, una diversión:

> (…) más que un simple método de defensa personal, ya que su práctica tiene también fines recreativos. Se practica con una pareja (y no adversario), en sitios especiales ("patios"), por lo general bajo la supervisión de un profesor

2 Siendo esta la que predominaba cuando se instauró el primer Estado como cuerpo político. (N. de la A.).

(que puede ser "maestro" o no). En suma, cuando es practicado en esas circunstancias, es también una diversión.[3]

El carácter lúdico del juego de garrote le otorga mayor complejidad que si fuera solamente un simple método de defensa personal, ya que implica hacer comunidad a través del compartir entre los aprendices y maestros.

En primer término, su entramado social hace posible que el juego se dé, es decir, que solo es posible su ejecución gracias al tejido social y las relaciones que derivan de él. Asimismo la configuración del juego de garrote –como dinámica y fenómeno– surge de su práctica física, cognitiva y social, simultáneamente, y estos aspectos están indivisiblemente interrelacionados y son un prerrequisito para la práctica del juego.

Se logra aprehender los códigos sociales mediante la formación del individuo en el juego –se adquiere jugando y solo jugando–; aquel que aprende a través de los libros o de la observación de las prácticas, le será necesario ser minucioso en la aplicación de sus habilidades adquiridas, y aún así tales medios no le serán suficientes para comprender el intercambio de diálogo entre los cuerpos, miradas y energía, que en su complejidad constituye la particularidad y esencia intangible que transforma a la persona común en jugador de garrote. Solo con el ejercicio de la disciplina del juego del garrote se puede domar un espíritu disperso y conseguir a cambio una unidad consciente de sus herramientas: cuerpo y garrote. Entendemos que el palo como arma, como extensión del cuerpo y del pensamiento solo es posible practicarlo con el intermedio del otro, que domine estas herramientas para poder "echar palos y quitarse", esto es, desde la práctica del juego de garrote.

La práctica del juego de garrote venezolano es un fenómeno altamente sociológico, que contiene tres elementos indivisibles: la práctica, los códigos y la enseñanza. Todos ellos necesarios para ejecutar el juego, y que resultan a su vez elementos medulares en la tradición cultural venezolana. Por medio de la práctica, del patio y de la comunidad, se establece una agrupación social activa, relacionada con dicha tradicionalidad, contentiva de conocimientos históricos y ancestrales que son escasa o nulamente transmitidos en el sistema educativo formal, aunque son aspectos valiosos para la construcción identitaria de las venezolanas y venezolanos, así como de los jugadores de garrote de ambos sexos.

3 M. Röhrig. "Juegos de palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano". *Revista de Indias*, vol. 59, n.º 215, 1999, p. 56.

El juego de garrote está incluido entre los juegos de armas venezolanos[4], tal como lo refiere la tradición oral a través del testimonio de personas involucradas en la práctica de esta disciplina y registrado en la escasa bibliografía referencial existente; se cuenta entre las expresiones culturales liberadoras del pueblo, y está contemplada entre las manifestaciones originarias que deben ser potenciadas y como un objetivo para su rescate.[5]

A tal fin, instituciones e individualidades realizan esfuerzos por rescatar y preservar el juego de garrote con miras a que sea incluido formalmente dentro del patrimonio cultural de la nación. La presente investigación ha sido motivada por este objetivo y a su vez tiene por finalidad reunir conocimientos que se encuentran dispersos en un cuerpo teórico consolidado en materia de transformación social e identidad nacional.

En la actualidad, el juego de garrote es poco difundido, su práctica se encuentra diseminada en varios estados del país, sin embargo, debido a su carácter tradicional, afortunadamente aún no ha sido influenciado por las corrientes paradigmáticas modernas (deportivización, masificación y estandarización de prácticas, como las artes marciales asiáticas que han sido adaptadas por la cultura del consumo); la práctica del juego de garrote se ha ido perdiendo en los pueblos, debido principalmente al secretismo que lo caracteriza, a la muerte de los maestros garroteros y a la escasez de jugadores que instruyan a las nuevas generaciones.

Cuando el juego de garrote llega en la época contemporánea a la capital no lo hace como una disciplina incorporada al uso de la milicia,

4 En la tradición oral venezolana remitida a la época de la Colonia era usual encontrar en su discurso la categoría de "hombre de armas", "mujer de armas" o que "se sabía el juego de armas", para referirse a las personas que conocían las técnicas del juego de garrote, cuchillo, lanza, machete u otra arma (2013, p. 50).

5 En el Plan de la Patria (2013-2019), los objetivos 1.5.2. (Fortalecer los espacios y programas de formación para el trabajo liberador, fomentando los valores patrióticos y el sentido crítico), 2.2.3. (Potenciar las expresiones culturales libertadoras del pueblo), 2.2.6. (Propiciar las condiciones para el desarrollo de una cultura de recreación y práctica deportiva libertadora, ambientalista e integradora en torno a los valores de la Patria, como vía para la liberación de la conciencia, la paz y la convivencia armónica), 2.4.1. (Preservar los valores bolivarianos liberadores, igualitarios, solidarios del pueblo venezolano y fomentar el desarrollo de una nueva ética socialista), 2.4. (Afianzar la identidad nacional y nuestroamericana), 2.3. (Continuar impulsando el desarrollo de un mundo multicéntrico y pluripolar sin dominación imperial y con respeto a la autodeterminación de los pueblos), 5.3. (Defender y proteger el patrimonio histórico y cultural venezolano y nuestroamericano), dan cuenta de la conveniencia y necesidad del rescate y difusión de las prácticas tradicionales autóctonas. Ver: Gobierno Bolivariano de Venezuela. *Plan de la Patria: Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019*. Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional, p. 53.

por ejemplo, sino como práctica social y cultural, procurando rescatar y difundir esta actividad como acervo cultural. De esta manera, se conforman patios caraqueños con características notoriamente diferentes a los patios del interior del país.

A finales del siglo xx, cuando el juego de palo es traído a espacios públicos caraqueños por Daniel Perales y Alfredo Ovalles[6], experimenta dos cambios centrales: el primero es la modificación conceptual de sus características generales: el patio ya no es secreto; en segundo término, la enseñanza es una opción para quien quiera aprender y no para quien el maestro considere como aprendiz; el tercero de estos cambios es la adaptación que el grupo social de jugadores de garrote ha estado haciendo para encontrar su espacio en la sociedad caraqueña. Ambos (grupo social/sociedad) confluyen en la figuración contradictoria (estable/inestable) de la práctica del juego de garrote en el contexto urbano, por lo cual es factible considerarla como una actividad marginada debido al desconocimiento que la mayoría de las personas tienen acerca de la existencia de su práctica en el ámbito urbano y de su ausencia en la agenda de actividades que componen la programación social en la urbe; ambas circunstancias originan la carencia de espacios adecuados para su práctica.

Uno de los primeros patios consolidados para el juego de garrote en Caracas es el de la Fundación Cultural Jebe Negro, que ha venido consolidando este espacio durante veinte años.[7]

El patio de Jebe Negro lo compone un grupo de individuos que años atrás aprendieron el juego de la mano de algunos maestros garroteros larenses, y han sido ellos quienes han viajado numerosas veces al interior del país con la finalidad de recopilar información, aprender, perfeccionar la práctica y traerla a la ciudad para promoverla mediante su enseñanza y figuración en espacios públicos urbanos.

La participación de Daniel Perales y Alfredo Ovalles en la historia del juego de garrote en Caracas ha sido continua y muy significativa, en tanto que han logrado consolidar un patio con características propias de la dinámica de esta ciudad y sin la imposición de las formas tradicionales de enseñanza empleadas en el campo, aun cuando en esencia estas se rescatan.

---

6 Fundadores y actuales miembros de la Fundación Cultural Jebe Negro. (N. del A.).

7 Daniel Perales. "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit. s. f.; s. p.).

Asimismo, agrega un componente fundamental que es la práctica, difusión e investigación del juego de armas venezolano, en donde el garrote se considera como elemento central y misión de la fundación y de las actividades cotidianas de sus participantes.

La inserción del juego de garrote venezolano en el contexto urbano ha significado una modificación de los jugadores-aprendices y del patio, cuyo propósito ha sido encontrar el lugar en el cual la representación simbólica de los elementos que conforman la práctica tradicional perviva mediante su ejecución en patios urbanos.

Algunos espacios públicos urbanos son utilizados de manera preferencial para la difusión del juego de garrote y ha sido en ellos donde los habitantes de la ciudad han conocido el juego y en algunos casos se han interesado e incorporado a los grupos de aprendices.

De la relación jugador-patio, surge la necesidad de un espacio permanente, de lugares adecuados para la práctica del juego[8]. Sin embargo, la reproducción del patio en un espacio provisional y cambiante es tan significativa como la "resemantización personal" que cada jugador debe hacer, en su esfuerzo por traer y mantener en la ciudad el concepto de práctica del juego de garrote, tal como se gesta en el interior del país.

Esta resemantización personal es el elemento categórico predominante en la evolución histórica del tipo ideal del personaje del jugador de garrote contemporáneo en el contexto urbano. Este es el resultado que por medio de un tamiz conceptual, perceptivo e intuitivo –casi por defecto para los jugadores citadinos– se transmiten las formas y contenidos del juego de garrote larense, merideño, barquisimetano, tocuyano…, hasta conformarse como expresión de arraigos tradicionales culturales volcados sobre una práctica adaptada a su entorno físico y social.

La práctica del juego de garrote en la ciudad se enfrenta con características propias de este nuevo entorno. Entendemos por ciudad al "conjunto de lugares en los que se desarrollan actividades económicas, productivas, comerciales y de consumo que tienen particulares características de dimensión, densidad, proximidad, (…) a un panorama en continua transformación o (…) en continua expansión"[9], que por medio de estas pautas consolida una red urbana que establece la relación entre locaciones distantes que en un principio se caracterizaban por ser

8 Un *patio* es un espacio tradicionalmente con suelo de tierra. Por lo general tiene su(s) redoma(s) para los encuentros o *juegos* entre el mismo grupo o para los: el encuentro(s) con otros grupos de otros patios, con lo cual este debe ser de una comunidad conformada, en donde participen maestros, jugadores y aprendices.

9 G. Piccinato, *Un mundo de ciudades,* Fundación para la Cultura Urbana, Caracas, 2007, p. 11.

centro-periferia, pasando ahora a ser centros menores-centro mayor o centros menores entre sí.

La progresiva expansión de la ciudad ha conferido nuevas características a ese lugar anteriormente más unificado. La ciudad se distingue por su rápida dinámica, el anonimato en sus pobladores y la tendencia a ocuparse según diversas instituciones sociales como: el trabajo, estudio, recreación –tal y como es entendida para el contexto físico-político en el que se desarrolla–, similares a aquellas características que exponía Simmel a principios del siglo XX en *Metrópoli y vida mental* (1903)[10], como el agotamiento mental –por ser la ciudad una incansable fuente de estímulos–, el ejercicio económico bajo la lógica consumista, entre otros. Siendo estas características, conforme la llegada del siglo XIX y las reformas estructurales implícitas, aspectos complejos, cambiantes y determinantes, aun cuando su forma no se vea necesariamente alterada.

De esta manera, la versión del juego de palo en la actualidad guarda relaciones de forma (estilo de la técnica) y esencia (espíritu que lo define y distingue de otras prácticas) con las versiones más antiguas, a razón de fundamentos (mirada, pisada y cambio de mano), corporalidad, *performance* de las técnicas (desempeño, ejecución) e intención (niveles de energía según los usos del juego).

Sin embargo, fue la "necesidad" del juego, entendida como el propósito mismo de su existencia para el momento presente (finales del siglo XX, comienzos del siglo XXI), lo que lo llevó a presentar tales características diferentes. Ese cambio proviene de la complejización del entramado social, de las nuevas formas de relacionarse y de los códigos y pautas que norman la sociabilidad, distinta en el campo y en la ciudad.

A su vez, los juegos de palo que han perdurado –llamados modernamente estilos de juegos– que conservan su virginidad y pureza en todos los contenidos y que hacen posible que el juego de garrote exista, con lo cual la práctica se enfrenta a una lógica moderna que difiere de ciertas características que fueron medulares en el juego de palo, como la práctica exclusiva y no masiva; el manejo de la violencia y el dolor como factor pedagógico y no su eliminación de la práctica, ni la inclusión de protectores o aditamentos que aplaquen o eliminen dichos factores; o la modificación de formas y herramientas para su ejecución. La atemporalidad en el proceso de desarrollo de aprendizaje en la práctica, ante la

10 G. Simmel, "Metrópoli y vida mental, 1903". Recuperado en mayo de 2011 de *Bifurcaciones*. Núm. 4, primavera 2005: http://www.bifurcaciones.cl/004/bifurcaciones_004_reserva.pdf

temporización que implica una seguridad en el aprendizaje fundado en una lógica de niveles o rangos.

Consecuencia de tales cambios, en la actualidad, puede ser lo definido por Piccinato como "movimientos pendulares", debido a que determinan las variadas trayectorias que los ciudadanos ejecutan; el autor señala: "Esos movimientos indicaban un sistema de localización de actividades complementarias o relacionadas, que se difundían en un espacio que no era ya el de la ciudad tradicional, sino el de un territorio"[11] , es precisamente en ese "territorio", que parece incierto, donde el grupo social se explaya, donde diversos grupos sociales transitan, se enraizan para apropiarse y generar identificación exógena e identidad endógena.

Es allí donde el concepto de ciudad negativa desarrollado por González[12] se materializa, y le da cabida a la normatividad consensuada por el grupo que se distancia de la reglamentación reclamada por los aparatos de control social (característicos de la ciudad positiva); estos se difuminan y dan paso a las libres resemantizaciones de individualidades y agrupaciones hacia un espacio que se transforma en un territorio, para que, desde que ocurra este proceso, pase a operar como tal o cual según sea definido, asumido, representado y objetivado por ellos mismos. Es así como el encuadre citadino se complejiza, pudiese incluso tener múltiples representaciones para los ciudadanos que transitan, apropian y dotan de su carga simbólica a lugares de la ciudad.

El apropiamiento de un espacio y su territorialización es visible al utilizar la lupa adecuada que permita delimitar el entretejido social que impacta un lugar específico. En este proceso que impacta el lugar físico también va a modificar potencialmente a la persona y al grupo social, y hace posible que la resemantización ocurra por influjo en ambas instancias. De esta manera se generan en las personas y en el grupo social reconceptualizaciones simbólicas que tocan espacios medulares como la identidad individual y grupal; un punto en que por medio de una dualidad ciudad-grupo social o ciudad-persona, se consigue un equilibrio de procesos que conducen a la cristalización funcional por medio de la estabilización (no total) de la definición espacio-lugar-territorio y de la definición persona-integrantes de un grupo social.

Es de esta manera que abordo el caso de estudio y planteo entonces dar cuenta de las modificaciones por las que ha pasado el personaje

11 Piccinato, *Op. cit.*, 2007, p. 13.

12 S. González Téllez, *La ciudad venezolana. Una interpretación de su espacio y sentido en la convivencia nacional,* Fundación para la Cultura Urbana, Caracas, 2005.

históricamente reafirmado del jugador de garrote, una vez que llega a la ciudad en calidad de entidad activa y operante en el urbanismo. Entendiendo como personaje a los tipos ideales, diferenciables según momentos históricos fragmentados, conforme a cambios sociopolíticos vinculantes en la historia de Venezuela.

Motivado por todo lo anterior, el objetivo general de esta investigación fue el estudio del fenómeno de la resemantización de caracteres a partir del caso del personaje del jugador de garrote caraqueño.

Consecuentemente, los objetivos específicos fueron los siguientes: en primer lugar, clasificar los diferentes personajes del jugador de garrote a partir de su evolución histórica según el contexto que lo rodee, pudiendo ser el campo o la ciudad. En segundo lugar: caracterizar las categorías analíticas de los personajes del jugador de garrote. En tercer lugar: comprender el proceso evolutivo del personaje jugador de garrote caraqueño, en su relación con su entorno urbano.

La investigación planteada aborda una situación que se inserta en el devenir social actual, por ello se debe partir de la premisa de que el objeto de estudio se relaciona indivisiblemente con su contexto social e histórico, constituyendo ambos: jugador de garrote venezolano y su contexto social, entidades activas y modificadoras. Por lo tanto, es correcto afirmar que el objeto de estudio sufre cambios históricos constantemente, de manera que mi participación en calidad de investigadora requiere que se aborde la situación de estudio desde mi inserción en ella; relacionándome con los personajes vinculantes y el contexto que ocupan; posibilitando que de esta participación apegada al método y –manteniéndose fiel a las técnicas de investigación– se consigne la información necesaria para dar cuenta de los objetivos de investigación planteados.

La característica ontológica fundamental para la presente investigación es la imposibilidad de divorciar el objeto de su contexto, y se configura así este contexto como el medio por excelencia para su transformación. De esta manera, la investigación transcurre de cara a una realidad en la que la percepción de la problemática puede variar de sujeto a sujeto, y en la que la interacción, convergencia y divergencia constante de percepciones, abre un camino al investigador, y demanda así mi presencia e interacción con dicha realidad a fin de conocerla por medio de una experiencia relacional.

Este carácter relacional de la experiencia propone una generación de conocimientos únicamente posible desde la participación, es decir, que de acuerdo con la naturaleza epistemológica de la investigación, teoría y práctica se desarrollan en el contexto social y espacial característico del objeto

de estudio. Por esto, la investigación se orienta hacia una aproximación cualitativa, a partir de la cual espero lograr una reflexión crítica tanto del investigador como de los sujetos relacionados con el objeto de estudio.

Mi aproximación con los personajes de estudio estuvo pautada por una visión crítica de las diferentes presentaciones que estos adoptan de sí, procurando entonces interpretarlas y contrastarlas en todo momento para conseguir elaborar la imagen que dé cuenta de la realidad que se trató de estudiar desde el espectro más amplio posible.[13]

Teniendo también en cuenta que mi asistencia en calidad de investigadora genera un impacto en la comunidad a estudiar, y que esta se ve consciente e inconscientemente alterada al tener conocimiento acerca de mi presencia, seleccioné la etnografía y las entrevistas a profundidad como técnicas de investigación para la recolección de datos ya que ofrecen un escenario en donde subjetividades y objetividades en los sujetos objeto de estudio se encuentran y permiten que la globalidad de la realidad que se busca aprehender con la investigación no se restrinja, sino que ofrezca un universo amplio para elaborar un discurso coherente que permita lograr la imagen de la realidad estudiada.

Debido a que mi relación previa con la comunidad no fue en calidad de investigadora sino que nació pocos meses después de iniciarme como aprendiz del juego de garrote, la comunidad objeto de estudio adoptó el despliegue de la investigación de forma natural, en tanto mi presencia como investigadora no significó una inserción forzada sino un aditamento a las actividades que ya se venían gestando.

Asimismo, durante la investigación de campo procuré no violentar el curso natural de las actividades, por lo cual sostuve un diario de campo para describir y sentar la información pertinente sin necesidad de involucrar un aparataje que pudiese generar cambios significativos en el desarrollo usual de las actividades, como estimé podría tener una cámara de video.

La aproximación etnográfica estuvo apoyada por técnicas para la recolección de datos como la observación participativa, el diario de campo y entrevistas a profundidad. Con la información recabada se construyó un cuerpo teórico consolidado que permite la comprensión del fenómeno de resemantización de caracteres a partir del caso del personaje jugador de garrote en el contexto ciudad, teniendo en cuenta que la naturaleza de la realidad estudiada es histórica, múltiple, divergente, construida y compleja.

13 R. Guber. *El salvaje metropolitano. Reconocimiento del conocimiento social en el trabajo de campo,* Paidós, Buenos Aires, 2005, p. 92.

El proceso de selección de informantes clave fue deliberado y absolutamente individualizado, siguiendo una serie de criterios ajustados a los requerimientos necesarios para que la investigación, de acuerdo con su naturaleza, alcanzara los objetivos de investigación propuestos. Por otra parte, la escogencia de los informantes clave se hizo como un procedimiento no sujeto a un protocolo fijo, sino como el producto de mi interacción progresiva con las personas de la comunidad, esto, tras la comprensión de las relaciones cualitativas que dotan o no a un individuo con las características requeridas, perfil que se corresponde con los requisitos que se puntualizan a continuación:

- Jugadores de garrote venezolano con al menos diez años de experiencia en la práctica.
- Jugadores de garrote venezolano con experiencia docente en el estilo.
- Jugadores de garrote venezolano que ejerzan actividades en la ciudad de Caracas.
- Jugadores de garrote venezolano que practiquen y enseñen la práctica en la actualidad.
- Jugadores de garrote venezolano que tengan conocimiento y sean reconocidos por otros patios caraqueños y larenses.

Para finalizar, es importante hacer mención de los distintos trabajos que, precediendo al que en estas líneas presento, adquieren un altísimo valor referencial y forman parte del saldo metodológico de la investigación en materia del juego de garrote venezolano, que me sirvieron de plataforma e impulso desde el inicio de la investigación.

Cabe destacar que investigaciones dedicadas al abordaje del objeto de estudio del presente trabajo siguiendo una perspectiva sociológica dispuesta a profundizar en los aspectos medulares del fenómeno, no como práctica sino como devenir social, son escasas, cuando no inexistentes.

En este sentido –un proceso preliminar de investigación y revisión de documentos– ha arrojado algunos referentes que brindan una línea central para que el presente esfuerzo pueda continuar. Los mismos han servido de apoyo para la construcción de sus bases, y han permitido aclarar el panorama para un trabajo que no hubiese encontrado una clara trayectoria, que se extiende a lo largo de los acontecimientos sociohistóricos y, que han dando forma a ese devenir social que lleva por nombre juego de garrote venezolano; actividad que dio paso a diversas formas de personajes según el tiempo histórico.

Los documentos y trabajos revisados disertan acerca del juego de garrote venezolano, su historia, sus orígenes, su significado y construcción cultural, social e histórica, ofreciendo un relato –a veces difuso pero coherente– del que me he valido para completar y reforzar el sentido de las explicaciones y análisis que ofrezco en este texto.

Obras acerca del juego de garrote venezolano

Cordero[14] plantea descripciones y caracterizaciones generales del juego de garrote venezolano, así como que dicha práctica ha sido un recurso para la co-construcción de sentidos y su empleo para la educación en valores y el autodesarrollo en el ámbito educativo a nivel individual y social, y como expresión lúdica y cultural para la formación integral del estudiante, que fue un caso de estudio llevado a cabo con estudiantes universitarios.

González[15] expone qué es el juego de garrote, sus posibles orígenes y las características y fundamentos que lo definen. Presenta anécdotas sobre encuentros entre garroteros del siglo XIX primordialmente. Propone un glosario sobre el juego de palo y una suerte de genealogía de garroteros. En su obra exalta el carácter histórico tradicional de la práctica y la aborda como práctica cultural venezolana:

> Yo encuentro en el garrote una simbología, una tradición, eso es una transmisión viva […] el juego, por poner un ejemplo el garrote, ¿qué es el garrote? […] el garrote también es simbólico, cuando se tiene un garrote en mano se tiene un arma de fuego, aunque sea de madera… aunque se utilice solo en lo físico, psíquicamente te prepara para otras cosas también en otras instancias de tu consciencia. Luego… te forja como una vez acuñé en algo que escribí cortico que es muy poco lo que escribo, pero sí, para mí, forja el espíritu, en

14 M. Á. Cordero. "La esgrima venezolana, una actividad de autodesarrollo en contextos socieducativos", *IV Jornadas de investigación e innovación educativa. "Creatividad e innovación en contextos socioeducativos de cambios"*, Barquisimeto, 2008.
M. Á. Cordero. "Aproximación a la pelea de palos o juego de palos", *Fermentum*, 2009, pp. 184-198.
M. Á. Cordero. "El juego de palos venezolano: una expresión lúdica y cultural para la formación integral del estudiante. Una experiencia universitaria". *Compendium,* 2012, pp. 5-21.
M. Á. Cordero. "1983-2013: 30 años de la Asociación Venezolana de Jugadores de Garrote (Avejuga)", 16 de abril de 2013. Recuperado el 13 de julio de 2015 de: *Patio de Juego de Garrote "Clarencio Flores"*: http://juegodepalosclarencioflores.blogspot.com/
M. Á. Cordero. "Co-construcción de sentidos sobre el juego de palos venezolano para la educación en valores". *Memorias del Congreso regional de investigación y pedagogía.* I edición, 2014, pp. 127-190.

15 Argimiro González. *El juego del garrote,* Fundación Editorial El perro y la rana, Caracas, 2006.

> otros niveles que trascienden de lo que uno simplemente ve. Luego sí, para mí la tradición tiene mucho que ver y veo el garrote totalmente vinculado y hay una transmisión oral viva y esa la lleva uno y la hace corporal, y si uno no se limita solo a ver lo físico y lo corporal puede descubrir entonces cosas más interesantes.[…] si se ve simbólicamente es una espada de fuego, y en última para darle un toque allí termina siendo el verbo, es tu palabra. Luego cuando lo llevas a la vida real tienes que estar consciente de que es la palabra y luego el diálogo y el combate se están dando aquí.[16]

Sanoja[17] expone conocimientos diversos en torno al juego de garrote y sus características. Ofrece reflexiones en torno a la práctica, al modo de enseñanza y a la tradicionalidad que sugiere. Son concebidas otras disciplinas en comparación al juego de garrote, lo que rescata la cualidad multidisciplinaria que tiene el garrote, aun cuando son formas y técnicas desarrolladas desde el juego. Para el caso del juego de garrote larense, expone exhaustivamente lo que considera forma parte de la práctica en cuanto a técnicas, fundamentos y características; asimismo, desarrolla un glosario exhaustivo de los términos característicos empleados en el juego de palo venezolano. En la guía bibliohemerográfica para su estudio, expone un listado de textos y escritos que hacen mención al juego de garrote o están relacionados con el mismo. En el escrito que aborda la historia de un intercambio cultural entre Venezuela y Canarias, hace un recuento de su experiencia en el intercambio internacional en islas Canarias donde se presentó el juego de garrote y se expusieron puntos centrales en donde la práctica guarda relaciones no solo con el juego de palo canario, sino con otros juegos tradicionales populares en el ámbito internacional.

Sanoja y Zerpa escriben acerca del valor cultural que se encuentra en el juego de garrote venezolano[18]. Parten de la contextualización histórica y descripción del juego, su expresión en el Tamunangue[19] y el valor del

---

16 Bonilla, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de Campo 2014-2015,* entrevista abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela.

17 Eduardo Sanoja. *Juego de garrotes larense. El método venezolano de defensa personal,* Federación Nacional Cultural Popular, 1984, Caracas.
E. Sanoja. *Juego de palos o juego de garrote. Guía bibliohemerográfica para su estudio,* edo, Lara, Los Rastrojos, 1996.
E. Sanoja. "Pequeña historia de un intercambio cultural entre Venezuela y Canarias", *Beñesmén* , pp. 203-210. 1998.

18 E. Sanoja y I. Zerpa, *El garrote en nuestras letras,* Lara-Los Rastrojos, 1990.

19 Celebración de corte religioso en el que se honra a San Antonio, considerado por los jugadores de garrote devotos como el santo de su práctica.

garrote como arma. Seguidamente desarrollan propiamente "el garrote en nuestras letras" utilizando reseñas y citas de textos, poesías, canciones y artículos en los que existe la presencia del garrote. Continúan con un glosario de términos empleados en el juego de garrote y con leyendas, mitos, cuentos y anécdotas relacionados con el garrote. Y finalizan con un cuadro generacional de jugadores y maestros de garrote de los que se tenía conocimiento para la fecha.

Ryan[20] ofrece el producto de su investigación en el estado Lara acerca del juego de garrote venezolano en materia social, histórica y cultural. En su discurso predominan las características que él asume como indivisibles del juego, siendo estas su concepción como arte civil, la transmisión oral como metodología predominante para su enseñanza, así como el propósito de su uso y enseñanza a lo largo de la historia y de los cambios sociales que lo acompañan. La influencia en el juego del contexto sociohistórico es un temario medular para el autor, al igual que el desarrollo de su formación, interacción y participación con maestros y jugadores larenses; asimismo, su documentación y abordaje de la investigación constituyen una fuente fiable, motivo por el cual lo tomo para esta investigación como documento primordial a referir.

Röhrig[21] investigó en el estado Lara acerca del juego de garrote, llevó a cabo una serie de indagaciones en los registros penitenciarios antiguos, así como de anécdotas que permiten apreciar las formas en que algunos jugadores se desenvolvían según su época, y realizó entrevistas a jugadores y maestros garroteros, que para la actualidad en su mayoría han fallecido. Su centro de estudio fue la evolución histórica en tanto tradición cultural que lleva en su acervo la identidad del venezolano.

Los textos referidos sirvieron como apoyo para esbozar el discurso teórico en torno al juego de garrote, debido a que abordan explícitamente elementos como la historia, las concepciones del juego, la tradicionalidad de la que se habla y las implicaciones a las que el juego podía llevar a una persona. También sugieren reflexiones sobre el juego como actividad cotidiana del hombre de la época de la Colonia, revela aspectos sociales, económicos, políticos y religiosos que van a determinar las maneras en que el juego se concebía y la práctica se realizaba, asomando entre las enseñanzas del juego de palo venezolano un acervo

20 M. Ryan, "I did not return a master, but well cudgeled was I: the role of 'body technique' in the transmission of venezuelan stick and machete fighting". *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology*, vol. 16, pp. 1-23. 2011.

21 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.

cultural amplio que se pasea por la identidad del venezolano; las características de socialización y sus implicaciones, así como por elementos de corte místico, mágico-religioso y meramente religiosos que engrosan las características, conceptos y aproximación que tiene la persona con el juego de garrote venezolano.

El reto investigativo

La extensa riqueza de contenidos en los discursos de los informantes clave evidencian la necesidad de investigación que la práctica del juego de garrote presenta. Son muchos saberes y opiniones manifestadas, por lo que al momento de conducir las entrevistas fue un reto conseguir respuestas centradas en los ejes temáticos planteados, puesto que mucha información quería ser compartida, lo que hizo que se concertaran mayor cantidad de sesiones para tratar otros tópicos que en su mayoría fueron abordados con menor profundidad, debido al poco tiempo y espacio disponibles, amén de las inesperadas interrupciones que consiguieron cortar las entrevistas en los momentos menos oportunos.

Es importante destacar la disposición de los informantes a participar en las entrevistas realizadas exitosamente. Sin embargo, cabe destacar que del grupo de informantes programados (cinco jugadores y un practicante) conseguí realizar eficientemente tres, lo que incidió en la recolección de información. No obstante considero a los tres entrevistados como las personas con mejores perfiles para participar en dicha actividad, puesto que son los que tienen mayor tiempo involucrados con el juego de garrote venezolano; dos de ellos: Daniel Perales y Alfredo Ovalles, quienes por interés propio viajan al estado Lara para conocer más sobre la práctica del garrote y una vez habiendo alcanzado un cúmulo de conocimientos, comienzan a impartir clases en la ciudad capital. El tercer informante es Onán Bonilla, de los primeros jugadores formados por uno de estos citadinos, además de ser una persona involucrada en todas las actividades de la fundación.

También destaco el interés que tuvimos al incluir la voz de una persona que forma parte de la fundación, no como jugador, sino como miembro de la fundación y practicante del juego. Este personaje, experto en el tema, con investigaciones en el área de Antropología lo consideramos un potencial comunicador de experiencias y conocimientos acerca del juego en instancias quizás más profundas. Sin embargo, por motivos ajenos a mi voluntad no se consiguió obtener su testimonio ni el de los

otros dos jugadores miembros de la fundación en el tiempo estipulado, que fue aproximadamente de cuatro meses.

Las fuentes de información primarias que utilicé en esta investigación y las actividades en las que participé se realizaron con la siguiente dinámica: se desplegó el registro etnográfico los días que hubo práctica, pudiendo ser domingos, sábados, lunes o jueves en el período enero-julio del 2015; se participó en sesiones de trabajo para la sistematización de la práctica en calidad de apoyo, y el registro de las sesiones de trabajo para la construcción de un diseño curricular, en el período abril 2014-junio 2015. Tales anotaciones y materiales facilitados fueron contempladas dentro del diario de campo.

Conseguí entrevistar satisfactoriamente a los jugadores Daniel Perales, Onán Bonilla y Alfredo Ovalles, miembros de la Fundación Cultural Jebe Negro. Participé en un retiro de jugadores de garrote del patio Jebe Negro en el parque nacional Yacambú, estado Lara, Venezuela, del 28 al 31 de mayo, en donde pude conversar con el maestro Danny Burgos y tomar notas de lo que hablaba con el resto de los participantes, rescatando el valioso discurso que se desprendió de varias conversaciones logradas. Participé en las jornadas del II Encuentro Nacional de Jugadores de Garroteros, en el teatro Teresa Carreño, Caracas, Venezuela, del 17 al 19 de julio, en donde pude conocer a jugadores y maestros larenses del juego de garrote, a maestros tamunangueros y otras personas afines al juego de garrote; particularmente pude conversar con los maestros garroteros Emilio Romero, Danny Burgos y Eduardo Sanoja, con los maestros tamunangueros Edecio Yépez y Leopoldo Pérez, así como con jugadores de los patios Clarencio Flores, El Palomar, José Felipe Alvarado, León Valera, entre otros; destacando a Miguel Valles, Miguel Ángel Cordero, y otros cuarenta y cuatro participantes registrados por la Fundación Cultural Jebe Negro.

Por último, menciono la importancia de realizar anotaciones de campo, puesto que sirvieron de apoyo para esclarecer y aportar ideas en torno al abordaje del juego de palo. En cada clase y cada encuentro con cualquier miembro de la comunidad de garroteros surgieron comentarios y reflexiones cuyos contenidos fueron ricos para el análisis y explicación de temáticas tratadas a lo largo de la presente investigación.

Son muchas las investigaciones que el juego de garrote requiere para dar cuenta en su totalidad de qué se trata realmente esta práctica cultural, que bajo el secretismo que lo arropó y del que se está deslastrando cuidadosamente, lleva consigo saberes populares y conocimientos de

naturaleza multidisciplinaria, imposibles de reunir en un solo trabajo de investigación.

Se invita a la comunidad investigadora y a todos los interesados a emprender acciones dirigidas a la investigación y difusión del juego de garrote como práctica que envuelve aspectos sociológicos, antropológicos, pedagógicos, didácticos, introspectivos, reflexivos, cognitivos, lógicos, históricos, filosóficos… Esperando que con los esfuerzos unidos de individualidades, el juego de garrote llegue a ser conocido por la sociedad venezolana como un componente relevante en la historia y en su identidad latente.

A continuación expondré de forma categorial las definiciones necesarias del juego de garrote venezolano que permitirán comprender el universo conceptual de cada personaje logrado según el transcurso histórico, hasta llegar a aquellos correspondientes a los *personajes* de jugador de garrote citadino de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI.

> El ataque está en la punta de mi arma, la defensa está en la punta del arma del otro. El cuerpo defenso está en saber esto: la cruz es una figura geométrica, pero no solo eso, los seres humanos la han convertido en un símbolo, en un punto de referencia como cuando situamos los puntos cardinales, en una justificación, como cuando llegaron los conquistadores, en una excusa como cuando los pontífices usaron a los cruzados para saquear al mundo, en la cruz donde murió el Cristo para bajar a los infiernos y luego resucitar. Es la cruz la que le da la base al juego de palos curarigüeño o trancaíto que practicamos, pero al igual que el Cristo, nos hace a los garroteros. Entrar de frente a la muerte para ubicarnos a una nueva realidad a las espaldas del pecador, que hace un momento quería arrebatarnos la felicidad de vivir y de este renacer; a las espaldas del atacante tenemos la posibilidad de disculpar la afrenta o de anular al enemigo. La cruz nos invita a olvidar el intento natural de correr y a salir hacia adentro; nos ofrece luz de entendimiento y relación real y profunda con lo que nos rodea, mantener la distancia, tomarse el tiempo, hacer que se mueva hacia donde uno quiera…[22]

María Carolina Kammann González
Caracas, Venezuela

22 A. Ovalles, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit. s. f., s. p.).

JUEGO DE GARROTE O JUEGO DE PALO VENEZOLANO

El juego es uno solo, porque los palos van
al cuerpo y el cuerpo es uno solo.

Maestro Mercedes Pérez Amaro

El juego de garrote o juego de palo venezolano es un juego de armas, un arte civil, un método de defensa personal, una expresión corporizada de la reunión de saberes populares, en suma, una disciplina que consiste en la interacción entre dos personas (jugadores), cada una armada con su cuerpo y su garrote, echándose palos en un sitio[23]. Tiene sus fundamentos en la mirada a los ojos del otro, el cuadro (figura sugerida para desplazarse en el juego) y el cambio de mano (ambidestreza, cambio del garrote de una mano a la otra). Su dinámica se basa en los quites y ataques para que el juego fluya en los juegos conocidos como: curarigüeño, palo sangriento y las siete líneas del palo tocuyano.

Si bien no existen suficientes datos bibliográficos que sustenten la variedad de juegos (estilos del juego de garrote venezolano), es posible concluir que los mencionados anteriormente son los que han conseguido perdurar hasta la actualidad. Si bien se tiene conocimiento sobre la antigua existencia de otros complementos –como el caso de las caídas y rebatidas–, las nociones que hay son escasas, por lo que han sido incorporados contenidos incompletos de estas técnicas a los estilos vigentes. Quedó así del interés de algunos jugadores, rescatarlos mediante la síntesis de sus investigaciones particulares en conversaciones, clases o "compartires" con maestros y jugadores de generaciones anteriores, y con conclusiones, tras lecturas interpretativas, de materiales elaborados por los maestros del juego de garrote.

Para alcanzar el juego o sostener la pasada, el cuerpo es entrenado para percibir y ejecutar estratégicamente los ataques y los quites de manera que cada jugador pueda responder acordemente; teniendo entonces presente,

23 R. Sánchez (productor/director/guionista), 1991. *Mercedes Pérez, maestro de garrote* [Cinta cinematográfica/documental]. Venezuela.

afirma Ryan[24], que el jugador en su proceso de formación ha debido lidiar e incluso experimentar actos de agresión y violencia, elementos considerados en la pedagogía del juego como indispensables para templar la conducta y las reacciones del aprendiz. Tales elementos se perfilan elementales para acechar, medir y atacar al contrincante con la intención y medida que se desee, puesto que de otra manera el individuo podría reaccionar y, sin reparar en las consecuencias de sus actos, perjudicar al otro o a su persona por error. Por ello, los jugadores del patio Jebe Negro dicen que los maestros de garrote enseñaban a "sembrar bolas", es decir, que si en el juego uno se quiso ir con un palo mal intencionado, le tocaba esperar a que el otro quisiera echarle el palo y que para ello debía esperarlo con guáramo o temple y sin salirse con marramucias.

"Cada palo echado es diferente al anterior", aun cuando se esté practicando el mismo palo repetidas veces; esto es, que no existe tal cosa como la mecanización del juego, la predeterminación del mismo o la estandarización de secuencias del ataque. Cada palo y cada quite son y deben ser ejecutados por el jugador de manera espontánea conforme se desarrolle la pasada, precisamente porque el juego entre sus cualidades presenta un vacío de secuencias, posibilitando que sin importar el repertorio que se domine, cada jugador podrá "echar una pasadita" con los palos que se sepa, y esto no implica niveles de ventaja, es más bien la experticia y corporeización de la práctica lo que posibilita el desarrollo fluido de un juego.

Por otro lado, el juego de garrote engloba un universo de saberes populares todavía inexplorados por el mundo académico, sin embargo, en los referentes bibliográficos que existen hay alusiones a estos, relacionados con la literatura y los dichos populares, como valores que caracterizan al juego. Sobre esto, Bonilla menciona que:

> Yo encuentro en el garrote una simbología, una tradición, eso es una transmisión viva […] el juego, por poner un ejemplo el garrote, ¿qué es el garrote? […] el garrote también es simbólico, cuando se tiene un garrote en mano se tiene un arma de fuego, aunque sea de madera… aunque se utilice solo en lo físico, psíquicamente te prepara para otras cosas también en otras instancias de tu consciencia. Luego… te forja como una vez acuñé en algo que escribí cortico, que es muy poco lo que escribo, pero sí, para mí, forja el espíritu, en otros niveles que trascienden de lo que uno simplemente ve. Luego sí, para

24 M. Ryan, "Pueblo street fighting to national martial art". *American Ethnologist*, 531-547. 2011.

> mí la tradición tiene mucho que ver y veo el garrote totalmente vinculado y hay una transmisión oral viva y esa la lleva uno y la hace corporal, y si uno no se limita solo a ver lo físico y lo corporal, puede descubrir entonces cosas más interesantes.[…] si se ve simbólicamente, es una espada de fuego, y en última para darle un toque allí termina siendo el verbo, es tu palabra. Luego cuando lo llevas a la vida real, tienes que estar consciente de que es la palabra y luego el diálogo y el combate se están dando aquí.[25]

La dinámica de la práctica del juego de garrote es eminentemente violenta, aun cuando la intención no sea herir al compañero. Quien juega sabe que le van a "echar algún palo", y es en ese preciso momento en el que percibe que su compañero le está echando un palo, que debe decidir cómo se lo quitará. Tal cosa como jugadas predeterminadas no existen en el juego de garrote, aunque puede que existan sugerencias del maestro conforme a su experiencia sobre qué hacer ante determinados ataques, mas no es enseñado como exclusivo recurso y no debe confundirse esta forma didáctica con una forma esquemática de llevar a cabo el juego, porque cada persona es diferente y por ello cada juego que desarrolle será diferente.

Entonces el rendimiento de ataques y quites dependerá de la pareja que juegue, y según la intensidad con que los jueguen. A este respecto, Ryan señala que aun cuando el juego de garrote se toma como repertorio en las técnicas corporales para la autodefensa, estas no necesariamente son respuestas predeterminadas ante situaciones estudiadas, con lo cual: "Es una forma de comprensión práctica que ocurre a nivel del cuerpo, permitiéndole al cuerpo entrenado hacer ajustes a sus respuestas habituales, o generar nuevas respuestas ante contingencias, sin necesidad de recurrir a un proceso consciente del pensamiento".[26]

Son esos elementos de incertidumbre y seguridad en el cuerpo y la técnica los que aportan características para que el jugador sea un sujeto diferente, administrar el temple y saber ver en otros las posibles intenciones que tienen. Es un valor que dota al jugador con herramientas para desenvolverse y asumir una visión diferente en el juego y en la vida, en su cotidianidad.

---

25 O. Bonilla, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de campo 2014-2015.* (S. edit.; s. f.; s. p.).

26 Ryan, M. "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo". *The Latin Americanist*, pp, 67-92. 2011.

Fundamentos del juego de garrote venezolano, estilo curarigüeño

El juego de palo ha sido enseñado para la preservación del cuerpo, herramienta primordial que el jugador posee, para ello se comienza desde una tríada fundamental: la mirada, la pisada y el cambio de mano.

La mirada es importante en tanto punto referencial que le permite al jugador percibir su cuerpo y el del contrincante, así como percibir, mediante el vínculo subjetivo de dos personas que se ven y se estudian, la intención que tiene el otro como medio para prevenir o suponer la jugada que ejecutará.

La pisada corresponde a figuras como la cruz, cuadrado, rombo, almud, círculo… esto hace posible un juego de pisadas como la circular o clásica, cruzada y cuadrada o en rieles. De esta manera es que los jugadores se desplazan en el terreno, consiguen así delimitar el juego a una redoma (circunferencia o espacio de por lo menos 4 metros) y evitan que se explaye más de la cuenta; la pisada es la que determina el quite y ataque a ejecutar. Es característico que la pisada busque entrar en el cuadro, es decir, acercarse por un flanco hacia quien ataca, en vez de retroceder o escabullirse, procurando buscar la espalda del compañero para sacar ventaja y obligar al otro a que se mueva.

El cambio de mano es la acción que va a permitir la fluidez del juego, se consigue así el empleo de los dos perfiles del cuerpo y el desarrollo de destrezas con ambos lados del cuerpo, a la vez que permite manejar el garrote de manera tal que no le sea fácil verlo al compañero.

La conjugación de esa tríada es lo que va a hacer posible que se ejecuten los quites y los ataques. Estos componentes del juego propulsarán y mantendrán viva la pasada. Se destaca que en el juego no existen límites de tiempo o conteos que determinen cuándo comienza y cuándo termina una pasada, o un arbitraje establecido sino el entendimiento de lo que está sucediendo, de lo que en el juego sucede.

Los quites consisten en el movimiento del cuerpo para evadir el ataque del compañero, con la peculiaridad de que esa defensa (o quite) es susceptible de convertirse en ataque de manera inmediata. Por lo anterior, al aprendiz se le enseña a no propinar ataques de forma entregada puesto que no hay seguridad para librarse de un ataque una vez que se está muy metido en el espacio del otro, es decir, fuera de distancia. Igualmente se enseña que la mano que quede vacía o sin garrote puede acoger otro garrote, un cuchillo, machete o cualquier otra arma, por lo que en los quites se consideren el perfil y el arma con la que se es atacado y también

el otro perfil; se debe conocer bien el manejo de las distancias, de la espacialidad empleada, el cuerpo y el buen uso del cuadro.

Los quites son el accionar más estratégico y característico del juego de palo por ser la actividad que va a primar ante cualquier otro movimiento. El jugador de garrote sabe que es por medio del quite y la selección de este, que va a poder ubicarse de manera tal que no le llegue el ataque de su compañero, así como poder ubicarse para tener una salida, esto es, una situación espacial ventajosa que le permita generar un ataque certero, bien apuntado y sin que se lo frustren o lo contraataquen por un flanco no considerado.

El quite es también un componente fundamental para la práctica del juego de garrote puesto que lleva en su esencia la protección y conciencia del cuerpo ante cualquier otra decisión. Este abordaje antropológico del juego de garrote es reconocido en instancias internacionales como un sistema de armas fundado en el resguardo del cuerpo, característica innovadora para otros sistemas de lucha internacionales en los cuales bajo la premisa del combate, el cuerpo es inmolado en vez de apelar a escurrirse o huir del escenario.

Los ataques son las acciones que van a determinar el desplazamiento en el cuadro (juego de pisadas) conforme al lugar apuntado para pegar. Son utilizados por hábiles jugadores para movilizar al compañero de sitio y ubicarlo a comodidad del próximo ataque. Los ataques clásicos son: franco o de revés, a la cabeza, puya al estómago, barre campo (diagonal ascendente al muslo); atravesados al tobillo, rodilla, cadera, hombro; pescuecero (diagonal descendente al pescuezo), palo a la corriente (cara interna del codo), corva (fosa poplítea); huevero (vertical ascendente a los testículos); cubos (parte posterior o más cercana del garrote a la mano) dirigidas en forma de puyas al ojo u otras partes de la cara, cuello o zonas blandas. La conjugación de estas y sus blancos varían según la intención del juego que desempeñe.

Además, Cordero desarrolla los conceptos de "tener vista" y "tener piernas", ambos elementos indispensables si se quiere ser jugador de garrote. Respectivamente significan que se deben "tener los reflejos necesarios para poder percibir y determinar con prontitud y claridad por donde un rival ejecuta una acción de ataque" y "tener la capacidad de reacción y poder desplazar el cuerpo con la velocidad y agilidad suficientes para neutralizar el ataque de un contrario."[27]

27 M. Á. Cordero, "Aproximación…" *Fermentum, Loc. cit.*, 184-198. 2009.

Las llamadas son otro aspecto importante en el juego de garrote, porque son una forma de lenguaje simbólico desarrollado por los jugadores. Es una forma de comunicación meramente gestual, en la que un jugador invita al ataque del otro. Las llamadas significan reto y son un mecanismo de diferenciación entre un juego considerado amistoso y otro juego de riña, pudiendo ser ambos de corte lúdico.

El juego se solía enseñar y practicar en sitios no necesariamente diseñados para estos propósitos, sino en espacios llamados claro, limpio o jebal[28], generalmente circulares, que quedaban luego de "cortar gamelote" o de limpiar la tierra. Era sabido, entre los practicantes con referencias poco precisas, dónde iba a ser la clase mas no existía una formalidad como la tuvo en períodos posteriores a la época colonial, cuando el lugar de encuentro y aprendizaje se llamó, por nominación del maestro Eduardo Sanoja: patio*;* porque el juego de garrote, al ser una práctica secreta, se remitía a los patios de las casas de los maestros o a un rellano conseguido en una plantación, lo que hacía que la práctica y enseñanza fuesen actividades privadas alejadas de miradas curiosas.

Sin embargo, las comunidades de jugadores de garrote solían saber dónde se ubicaban los patios de otros maestros, lo que hacía posible que este y los jugadores de su patio fueran a compartir con otros jugadores, maestros y quizás aprendices de otros patios. Es de esta manera que existió un intercambio de saberes entre patios, aun en clandestinidad y sin necesariamente implicar que todo jugador era bien recibido en otros patios. Podía existir alguna referencia que conectaba a un jugador con otro patio y dependía de la disposición y ganas de cada quien, la enseñanza completa o parcial de sus saberes. Este flujo de información era manejado con recelo y pocamente revelado, puesto que el secretismo del juego imponía la reserva y cautela al momento de compartir lo que se sabía.

De esta manera, el patio pasa a significar tanto el espacio físico donde la práctica cobra vida, como la agrupación de personas que lo componen, usualmente encabezado y nombrado tras el nombre del maestro al que se desea homenajear, por ejemplo: "patio de juego de garrote Clarencio Flores". El patio donde el maestro Eduardo Sanoja imparte clases en la actualidad es usualmente referido como "el patio de Sanoja".

28 Por el árbol de Jebe que crece rápida y extensivamente en tierras fértiles, comenta el maestro Danny Burgos, quien solía ir al "jebal" para aprender garrote con su maestro y nadie más.

Intensidades del juego de garrote venezolano

La intención del juego es decidida por los jugadores al momento de empezar la pasada o pasadita (que en términos deportivos actuales equivale a la partida o el *set*), pudiera ser esta por común acuerdo e implica que la pasada comienza con una intensidad recia, sostenida y ligera, con términos de compañerismo, mas no supone ni garantiza que sea así hasta el final. Según se desenvuelva la pasada, el encuentro podría terminar amistosamente, en riña o duelo. Esto varía con cada jugador y eventualidad que se presente en el momento de la pasada. Se dice en la tradición oral que había jugadores quienes, una vez manoteados en su ataque, consideraban que era una ofensa y, por ende, motivo suficiente para desatar una riña; o el caso de otros jugadores a los que sí se les quitaba el compañero en su ataque por fuera (hacia la espalda), esto era entendido como motivo para reñir, con lo cual, según fuera la percepción y concepción de cada jugador, de esa manera se moderaba o incrementaba la intensidad de la pasada.

La imprecisión en el límite entre juego y riña es un factor que conduce al cuestionamiento sobre el juego mismo, debido a que la violencia –al ser un aspecto medular y esencial del juego– pareciera no dar cabida a un encuentro lúdico-amistoso. Es plausible considerar que el juego, como actividad desarrollada entre compañeros y no oponentes, es una adaptación de un encuentro de combate trasladado al plano de la práctica, lo que quizás facilitó el estudio y tecnificación de la misma para preservar condiciones físico-atléticas y también saber cómo enfrentar eventualidades en donde la vida corriera peligro, en el entendido de que el juego de garrote fue una técnica enseñada en clandestinidad y bajo premisas de secretismo cuya función y propósito era proteger la vida cuando esta se viera amenazada.

Es esto lo característico del escenario típico del siglo XX, en donde ocurrían con cierta frecuencia riñas no lúdicas. Usualmente un primer individuo, por el motivo que tuviere, agredía con su garrote a quien él decidía merecía recibir palos o fuetazos (golpes propinados con el garrote), con lo cual el otro en cuestión, estando consciente o no de las intenciones del primer hombre, era atacado a garrotazos de frente o de espalda con la intención de herirlo para saldar alguna cuenta o enseñarle alguna lección.

Bajo estos términos los hombres en cuestión asumen la riña como un duelo serio entre hombres, cuyo honor se reafirma o se devalúa según las acciones tomadas en ese encuentro; el mismo no es considerado por los

hombres, ni por los espectadores, como una pasada lúdica, no porque pueda incurrir en daños físicos –ya que de hecho el juego es violento–, sino porque la intensidad del palo o garrotazo excede los límites de lo jugable, y la intención del daño físico propinado es la de herir, malograr gravemente o matar al otro que, ya no es considerado un compañero sino un hombre con quien no se guarda amistad.

Tal acción pudiese incurrir según la intensidad de agravamiento en delitos leves o graves. Por esto hay maestros como Danny Burgos, que enseña que la riña es solo un palo, y que el juego, sea suave o con mayor violencia, no es nunca un juego de riña. Para el maestro Danny Burgos tal cosa como el "juego de riña" no existe, puesto que la esencia de la riña es herir al otro y por ello es un solo palo que podría extenderse, pero que se resume a un solo palo porque es el que le corresponde a quien golpea para finalizar y poner un parao en el momento[29].

Garrote, un juego que no es juego

Hay un trabajo de voluntad presente en el juego
de garrote, en donde tú de algún modo
tienes que irte trascendiendo.

Onán Bonilla

El juego de garrote venezolano es calificado y nombrado como tal porque valora los diferentes estadios presentes en cualquier juego, aun cuando se cuestione, como en Canelón, quien afirma que esta práctica debiera llamarse método de defensa personal venezolano en vez de juego. El llamado juego de palo venezolano es tal cosa en tanto requiere el establecimiento de acuerdos con relación a los movimientos y sus usos, que a su vez implican escalar niveles más o menos violentos dentro de la pasada, y la presencia de los códigos, que incluyen al lenguaje que lo caracteriza. Es un juego porque busca ser recreativo y serio, porque busca la interacción de dos personas aun cuando no se persigue establecer un ganador o un perdedor.[30]

29 Kammann G. M. C., *Diario de campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

30 J. Canelón, "El juego de garrote". *Revista Venezolana de Sociología y Antropología Fermentum,* ULA, pp. 22-32. Mérida, 1994.

La premisa en el juego de garrote no es inmolarse, sino proteger y salvaguardar la vida propia. El hecho de seleccionar un garrote para pelear pudiese entenderse como un indicador general de que la práctica tiene como naturaleza herir, mas no matar. Aun cuando sea posible asesinar a alguien con un palo, esta no es la finalidad con la que el juego es enseñado, puesto que para ese caso, otra arma se escogería. Incluso, Ryan dice que quien ha sido apaleado por haber sobrepasado los límites del respeto de algún jugador de garrote, este último, según juzgue, pudiera ir a "herirlo, pero dejarlo vivir como símbolo viviente de las habilidades del ganador", generando así una reafirmación de hombría que engloba la cultura de honor del hombre campesino venezolano.[31]

Sanoja dice que el juego de palo es "juego que no es juego sino cosa seria, cosa de hombres."[32] La concepción de "juego" y no combate u otro calificativo se debe a que la noción de juego forma parte de los estadios necesarios para el aprendizaje y la enseñanza. Estableciendo entonces parámetros diferentes a los de otras expresiones de artes marciales o métodos de defensa personal, ya que no se trata de una relación entre contrincantes ni un combate para establecer un campeón o ganador. Se trata de una relación entre hombres conocedores del juego de garrote y sus implicaciones, cuyas interacciones están pautadas bajo la concepción del otro como un ser humano, jugador de palo y compañero, que conoce, pero que también se espera de él que conozca las consecuencias de sus actos, por lo que se estima que esa persona sepa comportarse con honor, valentía, respeto y temple en el patio de juego, pero también en los otros escenarios de su vida. Bonilla comenta que:

> Me parece que el juego de garrote reivindica lo natural con base en dolor, pero reivindica lo natural y entre comillas "real" de un arte de defensa, sí; o sea, que para mí la vigencia, no es solo vigente sino también necesario. Oye que nuestros muchachos por lo menos aquí, venezolanos, que esto es nuestro, tengan conciencia de que, bueno, de que la pelea es peleando, de que es un juego, pero no es tan juego, de que puedan identificar intenciones, de que no todo está dicho o puesto sobre la mesa, sino que hay que aprender a identificar situaciones, y no son escenarios como en los que participan en

31 M. Ryan, (2011) "I did not return a master, but well cudgeled was I: the role of 'body techniques' in the transmission of venezuelan stick and machete fighting". *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology,* vol. 16, 1-23.

32 E. Sanoja, *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal.* Federación Nacional Cultural Popular, Caracas, 1984.

> un deporte, es decir, ellos no van a ver a nadie en la calle con un cinturoncito de un color, para saber me meto o no me meto, yo puedo con este, pero con este no porque el cinturón es de este color o de aquel, ¿ves?, bueno yo creo que sí está muy vigente, más que vigente, necesario.[33]

"No enseñe sin amistad", decía el maestro Baudilio Ortiz; en el juego de palo se habla de compañeros porque no existen ganadores, sino jugadores más o menos habilidosos. Cada quien sabe cuáles y cuántos palos le llegaron, así como sabe cuáles y cuántos le llegaron al otro. No es cuestión de puntajes, sino de desarrollar destrezas cada vez más exactas, tecnificando tanto el ataque como el quite.

Esa esencia de compañerismo, cautela y respeto son componentes primordiales del código de honor y es bajo esos preceptos que el jugador va a relacionarse con su entorno. Sin importar el contexto que lo envuelva, el jugador hará valer su honor según las situaciones que se le presenten, pudiendo ser mediante la gestualidad, la palabra o la corporalidad.

Históricamente ha existido gran recelo en los maestros para transmitir el juego de garrote, estos han procurado que a quienes enseñen vayan a apreciarlo y a hacer un buen uso del mismo y a seguir sus códigos tal y como se los enseñaron. Enseñar a cualquiera no es lo que en el campo se ha acostumbrado, porque no se sabe cuándo esa persona se va a enemistar con quien le enseñó y para evitarse brollos innecesarios, los maestros acostumbraban a enseñar un juego incompleto o no enseñar nada, muchas veces diciéndole al aprendiz que ya había aprendido y lo despachaba o corría de sus clases. Pero también eran y son despachadas aquellas personas que sin importar la motivación e interés que tengan por aprender la práctica se afincan a golpear con el palo, no por falta de "educación de la mano"[34], sino con la intención de golpear al compañero o maestro.

La práctica del juego es esencial para su desarrollo y la manera de hacerlo era por medio de un grupo conformado usualmente por discípulos de quienes lo constituyeron, de esta manera la comunidad no implicaba necesariamente amistad, mas sí compañerismo, que es lo que se entiende sugería el maestro Baudilio Ortiz, con su dicho "no enseñe sin amistad". Si se le enseña a un individuo que el maestro no consideraría como un compañero ahora o más adelante, esa persona no era merecedora del juego ni del esfuerzo del maestro por enseñarle. Así, el juego de garrote,

33 Onán Bonilla,"Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
34 Saber practicar la técnica sin herir al compañero. (N. del A).

al reunir preceptos de amistad y códigos que conducen a reafirmar una cultura de honor fundada en la hombría del campesino venezolano, por ser una práctica cerrada, secreta y celada por quienes la practican, sugiere la configuración de un grupo social que necesita hacer comunidad. Por lo cual se construían lazos de solidaridad conforme se gestara la historia del grupo, congregado para la práctica y el intercambio de saberes. Sin embargo, hay pocos relatos y conjeturas sobre cómo eran las formas de socialización dentro y fuera del sitio de práctica así como los nexos entre ellos. Por ello se consideran agrupaciones herméticas en tanto se desconoce cómo es la práctica, de qué elementos se componía, si se remitían exclusivamente a la enseñanza y práctica de técnicas o había rituales en torno a estas… tales interrogantes se perciben en los discursos de los jugadores del patio Jebe Negro.

El maestro Danny Burgos indica que su maestro Ramón Aguilar solía dejarlo haciendo el mismo ejercicio en un árbol mientras se iba a hacer otra cosa, y al rato de regresar era que veía el progreso y corregía, hasta que el aprendiz tomara el juego, y luego con el tiempo se iba enterando de a quién más le enseñaba su maestro y se reunían para practicar. No hay escritos ni testimonios que revelen cómo se entablaba la dinámica grupal de lo que es llamado actualmente juego de garrote. Sin embargo, los jugadores y maestros afirman que el crear un grupo y hacer comunidad es necesario para mantener la práctica y conservar el juego.

Era costumbre que los padres enviaran a sus hijos a aprender garrote con un compadre, tío o persona cercana y bien referenciada. Esto se debía a dos motivos: el primero era que el padre no le enseñaba a su hijo porque no era correcto que el hijo le levantara la mano al padre, y el segundo era que la enseñanza del juego es un proceso fuerte en tanto requiere disposición psicológica para soportar las posibles contradicciones mentales y los altos niveles de violencia física que se manejan y extraer de ellos las nociones a aprender. Por esto la enseñanza se le legaba a alguien conocedor, que supiera, dominara y entendiera el juego, que fuera serio con su práctica y no la desnaturalizara por ser condescendiente al momento de transmitirla.

El carácter lúdico se traslada a eventos festivos en la comunidad. El jugador Alfredo Ovalles relata:

> … en los carnavales decían que cuando había carnaval, cada quien iba y se disfrazaba de viejito, cuando veían a alguien con un palo, le decían, yo a ti te conozco y el otro le respondía, yo a ti también, entonces se echaban

unos palos y cuando terminaban, se quitaban las máscaras, epa Pedro, epa Juan, entonces se saludaban y seguían y que lo hacían por diversión, pues.[35]

Los juegos populares han existido en diversos países. Y gracias a los esfuerzos de la Federación de Juego de Palo Canario se han dado a conocer los "rasgos de los juegos tradicionales", entre los cuales se mencionan:

-Las actividades lúdicas transmitidas durante generaciones mantienen una parte importante de la cultura de la sociedad en la que se manifiestan.[36]

-En su mayoría no están institucionalizados.

-No existe un reglamento estricto y las reglas, que son sencillas, se han transmitido oralmente.

-La institucionalización y la inexistencia de reglamentos les da un carácter netamente lúdico y autotélico [autosuficiente].

-En ellos se manifiesta una simbología relacionada con la cultura del entorno en donde se practica.

-En los juegos tradicionales se manifiestan dos tipos de componentes: los de dimensión cuantitativa (espacio, tiempo, relaciones práxicas, reglas, implementos) y de dimensión cualitativa (voluntariedad, incertidumbre, placer, creatividad y capacidad de modificar las reglas).[37]

-En los juegos tradicionales podemos apreciar parámetros de análisis antropológico, ya sean ideacionales (mito, magia, ritual, valores y normas) o estructurales (estatus, autoridad, división de género en función de juego, economía…).[38]

-Los juegos tradicionales son todavía hoy importantes elementos de socialización, entendida esta como el correcto proceso de inserción del individuo en la vida del grupo. Desde esta óptica, el deporte tradicional favorece el aprendizaje social y constituye un importante factor de cohesión social.

-Los juegos tradicionales infantiles favorecen el desarrollo de las cualidades físicas, coordinativas e intelectuales.[39]

---

35 A. Ovalles, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit; s. f.; s. p.).

36 U. S. Castro, "El tratamiento curricular de los bloques de contenido en la Educación Física Escolar, El juego tradicional", en VV.AA. *Apuntes curso de invierno de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.* (S. edt.), 1 996, p. 878.

37 P. Lavega, El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. En: Amador, F., Castro, Y. y J. M. Álamo, *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Gymnos Editorial, Madrid, 1997.

38 V. Navarro. "Antropología de los juegos tradicionales canarios", en *Juegos deportivos tradicionales.* VV.AA. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife, 1994, p. 14.

39 U. S. Castro. "Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias", en VV.AA. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*. Dirección general del Gobierno de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria.

-De acuerdo con J. Huizinga[40] "todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano". [41]

El juego de garrote venezolano es muestra viva de tales puntuaciones, y es también muestra viva, entre otras manifestaciones, de que en la cultura venezolana existen referentes vivos de las prácticas sociales tradicionales históricas. Configurándose en este caso, el sistema de armas venezolano por medio del juego de palo venezolano, la expresión que el hombre encontró como respuesta a la necesidad de defenderse y que adaptó entre sus saberes populares para gestar una dinámica social compactada con la necesidad de hacer comunidad y de gestionar valores que normaran la vida en las localidades y promovieran el *ser* venezolano como recurso para emplear cuando le fuera necesario.

En el juego de garrote se dice que el palo es una excusa para el juego; rescato de esta frase una noción importante para la formación del practicante del juego, y es que sin importar el arma u objeto que se tenga en la mano, el juego de garrote es una vía para el aprendizaje personal sobre aspectos de la vida individual y social. Es una práctica altamente reflexiva que si se desarrolla a cabalidad, se abre un camino rico en contenidos que ofrecen respuestas a aspectos del actuar en sociedad, porque apartándose del factor inminente que es la defensa personal, el juego de garrote y su debida enseñanza conducen a un manejo cabal de las relaciones sociales puesto que la práctica suele estar acompañada de frases sencillas o refranes que procuran ofrecer interpretaciones sobre problemas cotidianos, procurando simplificar y enfrentar las circunstancias de la vida al igual que se configura el juego de palo: frontalmente, saliendo hacia adelante en cualquier situación, huyendo con entereza cuando la situación así lo impone, y teniendo cautela y sosiego para saber cuál es la pisada (decisión) más acertada.

Juego de palo, una práctica para hombres

Históricamente el juego de garrote fue una actividad de hombres, que eran enseñados con la finalidad de proteger sus vidas y ganar destrezas en la defensa personal. En la escasa literatura sobre el juego de palo no existen relatos concretos sobre mujeres jugadoras de palo o similares, solo se habla de anécdotas o apreciaciones sobre hombres valerosos que

40 J. Huizinga, *Homo Ludens*. 1987, Edit. Alianza/Emecé. Madrid, p. 22.
41 F. Amador y U. Castro. "Problemática actual y perspectiva de futuro". *Beñesmén*, 213-226. 1998.

esgrimían su garrote para defenderse o llamar al respeto, de hombres que buscaban pleitos valiéndose de su destreza con el garrote y otras armas, o de hombres jugadores que en la época actual se encuentran suspendidos al borde del olvido con pocos compañeros con quienes jugar… Así, el juego de palo es una actividad que históricamente ha sido empleada por individuos de género masculino como recurso para preservar su vida, como enseñanza para su interactuar con su entorno y como herramienta para defender su honor cuando le sea necesario.

No existen datos que demuestren con precisión el momento en que las mujeres pasaron a formar parte de esta práctica, sin embargo, según relatos de los jugadores del patio Jebe Negro, no fue sino hasta mediados de la década de 1980 que se unieron las mujeres a la práctica, primeramente se acercaron para preguntar y luego practicaron algunas poco tiempo y otras un tanto más hasta hacerse jugadoras. Este suceso el jugador Daniel Perales lo describe así:

> Tal vez seamos los primeros, yo no conozco jugadoras de garrote en Venezuela, no las ha formado Sanoja, no las formó Mercedes, no las ha formado Danny Burgos, las ha formado Jebe Negro (…) por ejemplo, Abel Pérez Vilque dice que: ¡La mujer dentro del juego sí, pero conmigo no! Y no enseña y punto y se acabó. Y no enseña. A su hija está enseñando ahora… una postura que el tipo tiene, pues. O sea, no se opone a que aprendan a jugar, pero que él no se va a meter en ese peo (…) en nuestros talleres enseñamos a mujeres, pero que yo diga que juegan pues, son estas dos chicas. Entonces ellas soportaron los rigores físicos y psicológicos por años, fue una práctica consistente que las llevó no solo a desarrollar las destrezas del jugador, sino también a hacer las cosas que tiene que hacer un jugador, ir al monte a cortar los palos, ir al monte a jugar con los jugadores, ir a las referencias a conocer a los maestros o sea, cumplieron, leerse los libros, aprenderse las oraciones, cumplieron con todo, aportar a la dinámica del propio patio ya como organización emergente, por ejemplo, con la parte de la contabilidad y de la asistencia a clases puntual y la rigurosidad. Ailyn (Vásquez) nos ayudó mucho mientras estuvo y Tapioca (Angélica Schaper) igual, pero ella es una pana organizadora, sistemática, metódica que nos ayudaba con todo el tema logístico (…) no fue ningún trauma, más bien nosotros tuvimos que aprender a tratar la situación de cara a las chicas y también de cara al público en general y bueno, creo que somos el único patio que hemos logrado formar jugadores de palo […] fue la época cuando el patio empieza a conformarse como el patio y si yo no estoy sacando mal la

> cuenta, logramos formar jugadores como a doce personas, ¡ah!, tengo que nombrar también a Angélica Schaper, a ella la conocimos en capoeira, que con Ailyn en ese proceso del parque del este también se formó como jugadora, y si bien de repente no tenía tanto talento natural como otra gente que lo tiene, que es su talento natural este… perseveró porque fue que llevó palo y esos tiempos no teníamos esta pedagogía y también éramos bastante inmaduros, entonces porque eras chica y hoy te llevabas cuatro barre campos sin misericordia, no quiero ver una lágrima, ¡sh! cállate ¡sh! ¡Uh! ¡Nada!, si te da la gana, vienes la semana que viene, y es a tal hora, y mala leche, y si te duele no me importa, no vengas más, sabes, a ese nivel odioso, recalcitrante fuerte y la pana no se fue y perseveró también.[42]

El interés de las mujeres por incluirse en las prácticas de defensa personal proviene posiblemente, al igual que otras prácticas consideradas masculinas, de la estandarización y poca discriminación entre prácticas de corte masculino y otras de corte femenino que son efecto de la lucha por igualdad de género desde mediados del siglo xx. Sin embargo, es plausible reseñar que existe en la actualidad y desde hace cortos años interés y participación de mujeres en la práctica del juego de garrote venezolano. En los patios o núcleos de práctica que Jebe Negro ha mantenido en distintas zonas de la ciudad de Caracas, la presencia de mujeres ha sido una constante, así como hoy en día se muestra en el patio de Clarencio Flores. Bonilla[43] destaca que: "Son pocas las mujeres, aunque sí las hay, ¿no?, pero creo que, lo asumo pues eso está, hasta en las mujeres venezolanas hay mucho machismo, sí. Aunque se entienda que ha habido presencia femenina en el juego de palo pero básica e intrínsecamente ha sido un juego de hombres, masculino". [44]

Sale a relucir el personaje histórico de la negra Nicolasa Armas, muerta en 1968, quien aparte de ser reconocida por trabajar la artesanía, confeccionar muñecas y ser partera, lo fue también por sus habilidades y destrezas con el garrote empatado, siendo este el primer hito histórico de la presencia femenina relacionada con el juego de palos e incluso se afirma que fue "jugadora de armas y se enfrentaba a cualquier agresor". Sin embargo, no se conoce con detalle alguna información que revele datos más allá de lo mencionado.

42 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f.; s. p.).
43 O. Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f.; s. p.).
44 *Ibid*.

Otra anécdota que reafirma a la mujer dentro del juego de palo viene del maestro tamunanguero Edecio Yépez, quien cuenta que su abuela, la señora María Cristina, fue quien le enseñó a él los "primeros pasos" del juego de garrote, algunas técnicas y a empatar[45] el palo. Aparte, ella era reconocida por su comunidad por cantar velorios, bailar, atender a las mujeres pariendo, porque hacía remedios naturales y era jugadora de garrote. Es curioso que ella fue "aprendida de su abuelo", y hoy en día, el maestro Yépez le enseña lo que sabe a su nieto; pudiendo quizás haber algún tipo de tradición intergeneracional en donde la práctica del garrote es transmitida de abuelos a nietos. Pese a la insuficiencia de datos para corroborar esto, considero que es una información por verificar, debido a que no se conoce sobre el tema de la mujer en el juego ni las costumbres en torno a la enseñanza, más allá de que se le refería al niño a un compadre o se pagaba por ello.

Por otro lado, una anécdota personal reseña el interés y asombro de las personas que transitan por la ciudad de Caracas al ver a otra persona con un palo en la mano. De las repetidas veces que he sido cuestionada acerca de mi garrote, es destacable una señora de quizás pasados los sesenta años de edad quien nos pregunta a mi maestro, a un compañero y a mí si nosotros jugábamos palo, a lo que luego nos contesta que su padre, al haber tenido tres hijas, no tuvo con quien practicar, pero que a ella y a sus hermanas les enseñó movimientos del juego para la defensa personal y que hasta entonces la señora suele practicar de vez en cuando y en soledad para mantenerse saludable y no perder su agilidad.

Este curioso encuentro revela a dónde ha llevado el curso histórico a los jugadores de palo, y a cuestionar aquello dicho en los libros sobre el garrote, puesto que conforme la sociedad se ha adaptado a los cambios histórico-globales, la dinámica de vida también se ha modificado, vislumbrando en ello dos elementos peculiares: el primero es que ya el secretismo en torno al juego se ha quebrado, y el segundo, que conocedores del juego enseñaran a mujeres de su familia en secreto y, quizás, maneras diferentes de practicarlo. O tal vez esto se dio en generaciones más próximas a la actualidad, en las que el padre, abuelo o quizás hermano,

45 Tejido con hilo de colores y cera de abejas que distinguía a un garrote de un palo de trabajo. Su connotación hasta principios del siglo XX era de saber pelear y jugar garrote a carta cabal, con lo cual quien cargara un garrote empatado (también llamado encabullado) era respetado y en algunos casos retado para mediar públicamente su pericia en el juego. Anécdota como la del suegro del maestro Emilio Romero, señor que sabía el arte del empatado, en su vida solo tejió dos garrotes puesto que "cargar un palo empatado era buscarse una pelea en la calle", con lo cual esto solo se hacía a petición de algunos hombres quienes exhibían con este símbolo su confianza, conocimiento en el juego y su honor.

prefirió dotar de su conocimiento en defensa a las mujeres de la casa para que pudieran hacer uso del recurso si alguna situación de agresión les tocaba. No obstante, son conjeturas a partir del evento relatado, puesto que no existen datos fieles sobre esta temática en libros o en los conocimientos de los cuatro maestros de garrote a los que he tenido acceso.

Niveles de aprendizaje jerarquizados en el juego de garrote venezolano

Existen tres actitudes mínimas
que debe presentar un jugador o aprendiz
que desee incorporarse a la práctica, y son:
la voluntad, la constancia y reconocer como juez al golpe.
W. Hidalgo[46]

La persona que conoce y hace uso del garrote transita por varios niveles en su proceso de aprendizaje. En un comienzo se considera *aprendiz* a aquella persona que está incursionando en el juego y al que es tomado por un maestro del garrote para enseñarlo. No obstante, no todo aquel deseoso de aprender era bien recibido, usualmente las primeras lecciones solían medir a la persona para conocer su temple, disposición y valoración del juego, si el prospecto de aprendiz no gozaba de la aprobación del maestro, era rechazado sin más, sin explicaciones o posibilidad de repensar la decisión tomada.

En otros casos, cuando el sujeto era recibido por el maestro, pero en el transcurso de las prácticas mostraba algún viso de arrogancia o falta de aprecio por el juego, era común que el maestro le dijera que ya dominaba el juego y de esa manera lo despachaba, muchas veces con un repertorio mínimo de jugadas, pero que el aprendiz desconocía, puesto que no se trataba de una práctica que se encontrase determinada por niveles o grados como las artes marciales modernas; en este caso, el maestro actuaba con la finalidad de no tener que volver a mediar con el aprendiz y mucho menos de dotarlo con un juego que fuera a ponerlo en aprietos a él mismo más adelante.

Igualmente, el hecho de que el maestro no enseñara el juego en su totalidad era una constante afirmada en varios escritos sobre el garrote. El maestro, de un total supuesto de cinco palos que se sabía, solía enseñar cuatro para que en caso de más adelante tener que enfrentarse con esa

46 W. Hidalgo, *El juego de garrote. Manual básico.* Fundación Ciara, Barquisimeto, 2005.

persona tuviera un recurso desconocido que le permitiera vencerle; también maestros del patio de Jebe Negro comentan con frecuencia en sus clases que había maestros conocedores de varios estilos del juego de palo y que enseñaban uno o dos, o parcialmente algunos a sus aprendidos. Tales acciones seguramente contribuyeron con la pérdida del juego de palo venezolano, dejando una fragmentación del juego dispersa por toda Venezuela.

El maestro de garrote Eduardo Sanoja[47] señala que no se debe tomar como maestro a cualquier persona, sino que mediante un juicio, producto de la observación, conjugado con la mediación directa con la persona en cuestión, es que se debe escoger al maestro para que oriente y enseñe de manera adecuada, para que sea el ejemplo a seguir, el "depositario de nuestra confianza, de nuestra fe", y por ello no debe tomarse a la ligera; "para elegir al maestro entréguese en 'cuerpo y alma' al aprendizaje. Esto significa entrenar con constancia y duramente". Perales comenta sobre su proceso de hacerse garrotero:

> Desde aquel entonces en Lara nos decían los capoeiristas de Caracas, nunca nos reconocieron como garroteros, y como éramos caraqueños había cierto endorracismo en que no podíamos aprender porque no estábamos allá y no éramos discípulos del maestro [Mercedes] ni del discípulo del maestro que era Sanoja. Nos costó mucho ser reconocidos dentro de la comunidad de garroteros y que finalmente nos llamaran garroteros; una vez le preguntamos a Sanoja que ¿por qué nos decían capoeiristas? Y al final nosotros ni capoeiristas, porque apenas estábamos en pleno proceso, que no era que jugábamos capoeira, pero a mí me causaba ruido porque es que yo ni siquiera soy capoeirista, para que me digas capoeirista; y le pregunté ¿por qué nos llamaban los capoeiras y no los garroteros de Caracas? Ay, mira los capoeiras de Caracas, ¡espérate, porque yo vine aquí a hacer fue garrote y no capoeira! ¿Por qué no nos dicen los garroteros?; ¡bueno! ¡Mientras tengamos que protegerlos del palo que le tiramos ustedes no son garroteros!, y tenía razón pues… y tuvo que pasar tiempo pa' conocernos y pasar todas las pruebas, los golpes, etc. y la confianza finalmente nos llamaran garroteros.[48]

La relación maestro-aprendiz o maestro-jugador se basaba en un código de honor hablado, el cual, entre otros aspectos, implicaba que el maestro no comentaba o decía a quiénes había enseñado, el hacerlo era

47 E. Sanoja. *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal.* Federación Nacional Cultural Popular, Caracas, 1984.

48 Daniel. Perales, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

considerado traición y las partes podían arremeter entre sí de haberse quebrantado tal acuerdo; está dicho que "entre las reglas a cumplir en el contrato, cuyo valor era de una morocota de oro, incluía no relatar a nadie los conocimientos y menos los nombres de los discípulos y del maestro".[49]

El nivel de jugador se alcanza a partir del momento en que el anteriormente aprendiz conoce el juego, de manera que fluye en él y puede enfrentarse a una pasada sin que su maestro o compañero le cuide, guíe o aconseje; conoce el vocabulario, los códigos normativos que se aprenden en la práctica y se confirman en conversaciones, a lo que el jugador Onán Bonilla[50] identifica como "un grato darse cuenta", a modo de corroboración de algo que se intuía.

Un jugador es también una persona que ha pasado un *umbral* o una *puerta,* señala Daniel Perales[51] , y que afirma es grande y está presente, a la disposición del que quiera atravesarlo, siendo este el indicativo de que la persona se hace jugador porque tomó el juego y lo hizo propio, de que pasó a ser *defenso* y con menos inocencia de las eventualidades que pueda presenciar. Es una referencia que quienes fungen como maestros del patio Jebe Negro emplean entre ellos en conversación sobre terceros acerca de si atravesaron o no la *puerta*, que a su vez implica con este reconocimiento que ya se hicieron jugadores y que el juego *es* de ellos. Sobre esto los maestros no conversan ni ofrecen muchas explicaciones cuando son interpelados. Es quizás uno de los aspectos tratados con mayor disimulo y recelo.

Tras continuar la práctica como jugador, cuando se domina el juego y se conocen sus códigos, al tiempo que se acepta la formación de personas que desean aprender, y cuando todo esto es reconocido por la comunidad conocedora del juego de garrote, esa persona se convierte en un referente del juego y se le llama por tradición "maestro". Sanoja dice que convertirse en maestro es un evento casual y que "nadie es maestro porque quiso, sino porque el tiempo se lo permitió", y seguidamente enfatiza que un maestro no debe confundirse con alguien que aclama y reclama ser tal cosa, sino que, como mencioné, es un evento de irrevocable casualidad.[52]

---

49 A. González, *El juego de garrote,* Fundación Editorial El perro y la rana, Caracas: 2006, p. 82.

50 Onán Bonilla, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

51 Daniel Perales, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

52 E. Sanoja, *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal.* Federación Nacional Cultural Popular, Caracas: 1984.

Ser maestro del juego, como ya he mencionado al comienzo de este trabajo, está íntimamente ligado al proceso de formación personal, con lo cual el maestro vendría siendo el factor que facilitaría el proceso de aprendizaje de los aspectos complejos de la vida. Existiendo también la posibilidad de que tales cosas no se den y que la persona que funge de maestro se limite a enseñar los aspectos técnicos del juego de palo. Ante esto, Bonilla (2015) explica que:

> Maestro es el que enseña, ahora, el que enseña el juego de garrote es por defecto un maestro de garrote. Pero creo que ser maestro de garrote implica mucho más. Es como digamos alguien que enseña a alguien de boxeo, cuando uno ve el que está en la esquina que enseña el boxeo no es mejor boxeador que él mismo que lo está ejecutando. Sin embargo, lo enseña… no sé por qué tengo la impresión de que en el caso de un maestro de garrote no es tan así, veo como que esa figura que enseña, juega que ¡juega garrote! ¿sí?, no es que dejó de hacerlo y él enseña. Todavía hasta sus ochenti-largos el maestro Mercedes, tú lo ves todavía en grabaciones cómo echaba y cómo jugaba, ¿ah?, he visto ejecutando a sus noventi-tantos al maestro Félix García, con todas las limitaciones del caso, pero haciendo un gesto en su haber que habla de su maestría… a Felipe, a José Felipe Alvarado, que en paz descanse, también lo vi haciendo algunas cositas y todavía hay grabaciones de él, es decir, no es nada más un conocimiento racional con el que yo puedo enseñar a otro, ahí es a donde voy, por eso hice la equivalencia con el boxeo donde ellos tienen un conocimiento racional y puede darte y decirte haz esto y haz aquello y haz lo otro, sin necesidad que ellos sean unos diablos, no. Creo que el maestro de garrote es un señor que como a dos de ellos escuché en grabaciones, uno en vida y otra a través de una grabación decir que "mi garrote lo van a enterrar conmigo, se va conmigo a la tumba, porque allá si yo jallo con quién juga', pues yo voy a juga' garrote también". Es decir, no pararon, no pararon… entonces un maestro de garrote es un garrotero que juega y lo tiene incorporado en su haber y es capaz de enseñar eso y por enseñar eso, incluso… como filosofía de vida, aunque filosofía sería una palabra que le estoy adjudicando y que no debería quizás, necesariamente utilizarla, pero como *modus vivendi*, ya son más que simples practicantes de un juego o de arte que sepan o puedan enseñarlo, no, sino que siguen siendo hasta el fin de sus tiempos, y lo hicieron y su día a día, todo en todo lo que hacen son garroteros y son por eso maestros porque además lo enseñan.[53]

53 O. Bonilla, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann, *Diario de campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

TRADICIONES Y CÓDIGOS SOCIALES PROPIOS DEL JUEGO DE GARROTE

El juego de palo alberga elementos característicos que no solo determinan la esencia del juego sino del jugador, pasando entonces hacia el entretejido simbólico que define cómo es un jugador y con cuáles elementos se maneja para constituirse en él. Se apaña para constituirse en un jugador. El maestro Sanoja menciona en su obra:

> Al señalar este sendero hacia la defensa personal [hacia el juego de garrote venezolano], el deseo fundamental del autor es que quienes lo encuentren lo conserven puro. Sin amalgamarlo con métodos extranjeros. Sin violar el espíritu venezolano en sus prácticas. Sin saludos, ritos, reverencias ni uniformes foráneos. Con compañerismo. Sin protocolos. Con franela o a pecho desnudo. Con exigencias. Sin mingonerías. Como lo que es. Un juego viril. Un juego de hombres.[54]

La intención de que el juego perdure sin que su esencia se corrompa es relevante para sus practicantes, puesto que todos sus elementos subyacen en el temple que caracterizó por años al hombre venezolano, procurando así por medio de códigos sociales mantener un alma colectiva cohesionada por preceptos de honor y respeto que rijan el comportamiento de las personas relacionadas con el juego, siendo estas conocedoras, partícipes y veladoras de que tales códigos sociales se respeten.

A continuación expondré los elementos que componen los códigos sociales de las personas que practican el juego de garrote venezolano.

Secretismo o reserva del juego para el patio en que se practique

Desde sus comienzos, el juego de palo fue una práctica mantenida en secreto por quienes conocieran de ella. Era posible –mas no lo usual–, saber de los maestros y no de sus aprendices o de los jugadores que formaba, ya que entre los códigos del círculo social relacionado con el garrote, quizás

54 *Ibid.*

el más fuerte era mantener silencio sobre lo aprendido y únicamente mostrarlo cuando se era atacado por alguien[55], de manera que los aprendices, jugadores y maestros podían morir sin que nadie supiera que ellos conocían y/o dominaban el arte del garrote, como solía llamarse.

El secretismo en torno a la práctica del garrote fue un elemento que limitó la trascendencia hacia nuevas generaciones de algunas variantes del juego. Anteriormente y según la región; en donde estuvieren, el juego de garrote tomaba características diferentes haciendo posible que nuevas formas, líneas o quites se ejecutaran y pasaran a ser el sello distintivo del juego para los jugadores y maestros de esa región; muchas veces por desarrollo y trabajo del maestro, quien al ser la autoridad en cuestión, tenía cómo y con qué modificar o crear técnicas para elaborar su juego. Dominar un estilo de juego desconocido para otros individuos era sin duda una garantía del factor sorpresa en ambientes de riña y de guerra.

La transgresión de esta norma, fielmente aceptada por las partes al iniciar el proceso de formación, era penalizada según la intensidad que la parte afectada considerara; "los hombres que sabían la riña con garrote eran muy respetados por los generales de la revolución, y quien hablara de alguno de ellos, tenía que frenar la lengua para no llevarse un palo en la oscuridad del camino".[56] Penalización aplicable para aquellos que le faltaban el respeto a un jugador, quien en la noche cazaba y desafiaba a pelear a palo limpio.

Cabe enfatizar en la sentencia de Canelón, que a su vez coincide con el discurso de jugadores en la actualidad: "El secreto, como recurso de defensa, atenta contra la continuidad de la tradición, por lo que una de las tareas a emprender por los investigadores está dirigida a desentrañar los conocimientos ocultos que los viejos cultores guardan en su memoria".[57] La labor emprendida para que el juego de palo venezolano sea conocido y promovido se entreteje con obras literarias y la creación de instituciones dedicadas a esta labor, entre ellas: la Asociación Venezolana de Jugadores de Garrote (Avejuga) con sede en el estado Lara y dirigida por Eduardo Sanoja; la Fundación Escuela de Garrote León Valera con sede en Lara; la Fundación de Jugadores de Palos (Fundepa), y la Academia Venezolana de Esgrima de Bastón con sede en la ciudad de Caracas y dirigida por Livio Girotto; la Fundación Cultural Jebe Negro con sede

55 Ryan, *The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo*, 2011.

56 A. González, *El juego del garrote,* Fundación Editorial El perro y la rana, Caracas: 2006: p. 52.

57 J. Canelón, "El juego de garrote", *Fermentum*, *Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, ULA, Mérida: 1994, pp. 31-32 .

en la ciudad de Caracas y dirigida por Daniel Perales, Alfredo Ovalles, Onán Bonilla, Augusto Jaramillo, Roberto Santaella y Félix Baptista.

En la actualidad, el juego de palo es una preocupación para algunos miembros de la comunidad garrotera. Específicamente la Fundación Cultural Jebe Negro ha emprendido la labor de difundir el juego y darlo a conocer en la ciudad capital y en tantos lugares del país como pueda, debido a que el garrote como tradición venezolana no está presente en el imaginario contemporáneo del venezolano, a no ser que se esté directamente relacionado con la práctica. Sin embargo, Perales señala un aspecto importante:

> el juego sí es desconocido en Venezuela, pero cuando tú lo muestras, empiezan a salir cosas que la misma gente no sabía: ¡ah! este era el palo que mi abuelo tenía guindado en tal sitio que no dejaba que se lo tocara y que cuando uno se portaba mal, con ese era que le pegaba, ahora entiendo; y pare usted de contar los recuerdos en la memoria popular que salen de la gente cuando tú muestras el garrote por ahí. Ese y muchos otros, o sea, que hay una memoria dormida que es conocida a nivel consciente, no tanto al nivel inconsciente, porque inclusive en los dichos de: "un palo de agua", o cuando algo es abundante "juega garrote", eso todavía está presente en el imaginario popular.[58]

Debido al contexto actual se requiere mayor apertura para preservar la práctica del garrote y darlo a conocer; la reserva del juego y el secretismo que se estilaba hasta el siglo XIX han cambiado. Hoy día se hacen exhibiciones en plazas públicas; se publican muestras por los medios de difusión masiva; se imparten clases en lugares públicos urbanos… La dinámica entreteje la inclusión de la persona externa que participa como observadora; de aquellas "miradas curiosas" en las que se busca el conocimiento de la práctica, y ante tal información visual, pasar al reconocimiento identitario del juego de garrote venezolano como práctica tradicional popular.

Saberse conducir en el juego y en la cotidianidad

Saberse conducir es una expresión común entre quienes conocen y se relacionan con el juego de palo. Más allá de relacionarse con la capacidad de juego, es decir, con el reaccionar ante los ataques y quites del compañero,

58 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

esta frase está orientada hacia el comportamiento de las personas en contextos sociales variados, resaltando aquí el *ethos* que acompaña al hombre campesino jugador de garrote. En esa visión de mundo, el honor, como hombre, permeaba todo accionar del campesino garrotero, y se tiende en una línea desde lo individual hasta lo social, concibiendo e interactuando con otras estructuras sociales de forma educada, sin implicar muestras adicionales de cortesía o permisividad, sino más bien con carácter templado, obteniendo lo que es esperado de los demás, ocasionando por esto encuentros violentos con otros hombres quienes quizás por una manera de mirar o actuar irrespetuosa fueron castigados por el jugador con su garrote, cuchillo, machete o herramienta que tuviese a disposición, para de esa manera defender su honor y enseñar a la otra persona a conducirse.

Al jugador de garrote se le enseñaba a no exhibir sus hazañas, a pasar desapercibido y a guardar las nociones y destrezas del garrote para el momento en que su vida corriera peligro. Los maestros enseñaban a sus discípulos a mostrarse serenos y evitar los pleitos porque no se conocía qué cosas sabía el otro y era mejor ser cauteloso que terminar malogrado por querer buscar peleas.

Junto con la enseñanza del juego de palo venezolano, al entrenar tanto el cuerpo como la mente, los maestros y jugadores estimaban que el jugador formado fuera una persona "seria, sincera, pensativa, cautelosa y decidida cuando debía actuar"[59], con lo cual es destacable que la formación en el juego de palo no se remitiera exclusivamente al contexto del patio, sino que jugadores, maestros y aprendices trasladaran los preceptos del juego a su cotidianidad; esto implica que el juego de palo sea una formación integral para actuar en escenarios de defensa personal y en todos los demás escenarios.

El cuerpo defenso

Hacerse un *cuerpo defenso* es una expresión utilizada por algunos maestros y jugadores para referirse a aquellos hombres jugadores de garrote que demuestran en su juego y en su vida un estado de alerta y conciencia sobre el entorno y las relaciones que en él se entretejen. Ser defenso es un nivel que se adquiere a través de la práctica del juego de garrote venezolano y que se profundiza según sea el interés del practicante. Bonilla opina que:

59 A. González, *El juego del garrote.* Fundación Editorial El perro y la rana, Caracas, 2006, pág. 140.

> Ser defenso sucede en principio y en distintas medidas, una puede ser por imitación, bueno sí, lo que tú imitas, aunque lo imites mal, algo buscarás. Pero eso tiene un límite. Muy corto, pero luego viene la práctica *per se*… asidua, ya cuando te haces practicante, cuando voluntariosamente comienzas a vencerte a ti mismo y a tus miedos, creo que allí es que se va corporizando y van ocurriendo cosas… Pero más allá va entonces, o el límite tiende a ser más lejano o a superarse un poco más, cuando se trata de concientizarlo, de pensarlo, así como tú y yo estamos, que yo te digo y tú me dices, es que estaba pensando, cuando tú, entonces más allá de la práctica, empiezas a pensarte incluso lo que podría ser estrategia o no, pero piensas la cosa, la meditas… te concentras y la meditas, creo que entonces allí la práctica se hace más rica como resultado en ti.[60]

En una clase de garrote, el jugador Alfredo Ovalles explicaba a los aprendices que hacerse un cuerpo defenso no era una cualidad adquirida ni desarrollada exclusivamente para el patio de juego, más bien, "el verdadero cuerpo defenso es aquel reconocible en cualquier ámbito, es gozar de tal conciencia y estado de alerta cuando se exponía, cuando se caminaba en la calle, cuando se estaba acompañado o solo".[61]

Ser defenso es entendido de manera similar por los jugadores y maestros, sin embargo, en la riqueza de sus discursos se percibe en cuáles de los ámbitos de su vida se evidencia este término y bajo cuáles condiciones:

> Ser una persona defensa en toda circunstancia. No tiene que ser tampoco necesariamente bajo una situación de agarra' un garrote y yo agarro un garrote y vamos a echarnos unos palos, una pasaíta a ver qué tal. No, pues. Andar en una fiesta como se comenta y… al tú llegar, ya saber y haber reconocido cuáles son los sitios de escape posibles, no es que vivas paranoico, no, sino que… oye, y más la Venezuela que estamos viviendo ahorita. Es que eso se incorpora en ti, una manera consciente de hacerte, de valorar tu integridad física. Y hacerlo consciente y constantemente. Saber que en el diálogo incluso, en el trabajo, tú confrontas o compartes con gente que… ya identifiques que no son buenas las intenciones que trae y que en ese diálogo hay una confrontación, sí, que no necesariamente cae en los gritos, ni nada, no, pero que subyacen intenciones. Y esas intenciones poderlas identificar; eso es ser defenso, en parte. Si lo corporizamos, lo bajamos un poco, un poquito a tierra también tiene que ver con la capacidad de reacción que tengas, por ejemplo […] yo iba bajando aquí de La Hoyada, viste que estas escaleras mecánicas son muy largas, apenas llevaba dos metros andando en las

60 Onán Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
61 M. C. Kammann G., *Diario de campo 2014-2015,* Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

escaleras mecánicas, venían bajando también en ellas un grupo de estudiantes de estos, un instituto universitario que está aquí, que son como pasantes, andan con chalequito, *pullover* y eso, y era grande, eran como 15 o 20 que iban abajo ya casi llegando y yo estaba como a 3 metros de andar en la escalera, cuando se oye un gran golpe, ¡pah! de la escalera, ese coñazo pero duro, ensordecedor. Yo me monté a un lado del pasamano, me dejé caer al otro lado, y empecé a bajar las escaleras de cemento. ¿Por qué? Bueno, no sé, en segundos, en mi mente, yo recuerdo haber visto que ahí lo que hay es una fosa, es una fosa para abajo y esas cosas se desprenden como un juego de lego, te llega a morder y… ¿sí?, y eso es pesadísimo, yo lo he visto, cuando hacen reparaciones, he echado el ojo, bueno, ese grupo de muchachitos, cuando pasa esto, lo que escuché fue gritos, ¡ah! ¡uh!, y muchas risas después, ¡cua cua cua!, ¡uhuhu! Yo seguí bajando y ellos estaban en su bochinche, ellos se quedaron en su escalera, pues, porque se detuvo. Terminaron de bajar caminando y se fueron comentando, riéndose. Yo los alcancé, a pesar de que iba lento, sosegado, tranquilo, ellos estaban con todo el cuento y de repente una le dice al otro: ¿pero no vistes al tipo?, el tipo, el brinco que pegó, se fue pal' otro lado, ¡cua cua cua!; y se mueren de la risa, entonces, la otra me ve y le dice calla'ita: ¡Es él! Y se voltearon y me vieron y se ríen como medio nerviosas. Y yo lo que hago es reírme con ellas y las pasé y seguí… A ver, te comento esto como una anécdota, ¿no? Justamente eso es ser defenso, ¿y si esa vaina se viene abajo y quedan mordidos todo ese poco'e carajitos por esas escaleras?, por no tener la capacidad de reacción, de supervivencia ante una cosa cotidiana. No es que sea cotidiano que eso vaya a ocurrir, pero eso ante la posibilidad, ya no es en la jungla que estás metido, con un panal de abejas que te cayó encima, sí, ¿qué sé yo? que te viene persiguiendo un león, pero es que es lo mismo, ser garrotero urbano es parte de eso entonces, creo yo, si no estás activo, no es que estés paranoico, pero tienes que estar activo porque si no, te comió el sistema, te moriste ahí pisado como un pendejo, ahí mordido por unas escaleras mecánicas, ¡imagínate tú! […] Por la definición, no recuerdo exactamente, en el glosario del libro de Sanoja menciona la palabra "defenso" y tiene que ver como algo que… aquel individuo al cual no se acomete con mucha facilidad, y que es capaz de ejecutar algunas técnicas que le permiten con destreza, librarse de… no sé si dice de ataques o de una pelea, pero por ahí va más o menos el asunto… Total que creo que eso de defenso, pero el defenso como garrotero urbano tiene que ver con eso, el despertar posibilidades de estar uno atento, activo en el aquí y ahora, en esta ciudad con tantos ruidos, en este mundo con tantos ruidos y que te hagas consciente de lo que estás viviendo, y no perderte y poder reaccionar en determinado momento, yo creo que va por ahí. […] Otra cosa que me ocurrió, hablando de defenso, para que veas que no tiene que ver con habilidades de solo

> de poderse defender y guerrear, es también saber cuándo dar la espalda, porque a mí también me intentaron robar una madrugada en el *bulevar* de Sabana Grande y mi manera de defenderme fue darme cuenta de ver la posibilidad que tuve entre lo que me estaban diciendo y quiénes estaban y correr y no voltear hasta que el pulmón no me dio, cuando me paré, y me detuve, creo que les dio flojera seguirme, es decir, no era necesariamente confrontar el momento, sino correr y eso fue salvaguardar la vida también ¿no?, es hacerse consciente también, quitarse también algunas cosas fantasiosas de invencibilidad… fíjate que el término "defenso" que tiene que ver con la salvaguarda, con la posibilidad de… va más allá, es algo más realista, de la cosa hollywoodense de superhéroe y de… ¿sí? Eso lo rescato con mucho orgullo, yo diría en mi fuero interno, sí.[62]

El término permite ser aplicado en diferentes eventualidades; un ejemplo de ello es Emilio Romero, reconocido por toda la comunidad garroterra por sus destrezas como artesano maderero y maestro de garrote; él nos explica qué es ser defenso:

> Sería algo como muy profundo… pero ser un poquitico medio defenso, digo yo, yo, ¡caramba! Mira, alguien que sabe que viene una persona y lo viene a atacar, usted lo ve que tiene un machete y que lo va a cortar, a dañar, pero ¡caramba! que te tire ese machetazo y tú te apartes y ese hombre no te consiga dar con ese machete, ahí eres medianamente defenso. ¿Ves? ¿Entiendes? Si ese muchacho[63] en ese momento con ese machete, hubiera en vez de metido el brazo, se le va por aquí… defiende al atacante, lo defiende de que no vaya para la cárcel y tú de que no vayas pal' cementerio. Eso es ser un poquito defenso […] en esto no hay reglas. Si una persona le sale a uno con un machete, nadie dice: quería cortá' un brazo, quería cortá' una pierna. Esa persona con ese machete te quería quitá' la cabeza. Entonces cuídate de eso, más nada. Eso es lo primerito, tenía que quitá' la cabeza. Eso [el machete] es igualito que un garrote, solo que un garrote no tiene filo. Entiendes. Entonces si te salen con un machete tienes que quitá' la cabeza y luego todo el cuerpo.[64]

Ambas posturas de los jugadores Onán Bonilla y Emilio Romero, indistintamente del lugar en que residen, expresan que ser defenso es

62 O. Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

63 A propósito de una anécdota en donde un muchacho fue atacado con un machete y en vez de quitar su cuerpo metió una "tapa" con el brazo.

64 Emilio Romero, *Anotaciones del diario de campo,* Caracas, Venezuela. Entrevistadora: M. C. Kammann G., 2014-2015.

saber conocer con sosiego dónde se está ubicado, con cuáles recursos se cuenta y las posibles acciones a tomar en caso de una eventualidad.

Los jugadores del patio Jebe Negro cuando hablan sobre "hacerse de un cuerpo defenso" hacen un símil con el despertar de una conciencia que estaba adormecida debido a la sensación de protección y comodidad a la que pueden ser inducidas las personas; ellos opinan que esto se debe al simple hecho de participar en la vida en la forma en la que los sistemas de control inducen, esto es: sumidos en el *habitus* que la vida en un espacio-tiempo impone. Al hablar de la práctica del garrote dicen que si una persona se dedicara a la práctica y aprendiera no solo los movimientos, sino la disposición mental que genera un estado de alerta, sería entonces cuando el maestro percibiría que tiene como aprendiz a un potencial jugador de palo y que es posible desarrollar en él esa abstracción llamada cuerpo defenso.

El jugar acompañado

Jugadores y maestros dicen que una persona no juega garrote sola sino *acompañada* cuando demuestra una pericia que se califica por encima de lo humano, con habilidades muy agudas, reflexivas y adelantadas a los sucesos o movimientos que dominan su cuerpo; de modo que durante el juego –por más rápido o lleno de tensión que este sea– pueda esta persona conducirse y jugar de manera tal que a la vista de quienes lo estén mirando parezca no representar para ella un desgaste excesivo de energía, ni un esfuerzo mayor el quitarse ni echar palos con determinación inquebrantable.

Sobre este aspecto no se conversa ni se profundiza con frecuencia, ya que es un elemento del que no se pueden dar detalles u ofrecer explicaciones valederas para la lógica que rige el mundo racional. Los jugadores del patio Jebe Negro manifiestan con reserva y disimulo –a propósito de algún comentario o pregunta acerca de *jugar acompañado*–, que quien posee tal entereza física y mental en el juego para ser calificado así, pareciera gozar de una ayuda extrahumana. No es usual que entre los jugadores se converse sobre esto, sin embargo, es un aspecto presente y que envuelve un sentido extraordinario del jugador: es una cualidad incluso reconocida por algunos jugadores como el apoyo de tal o cual entidad espiritual, a veces ligada a San Antonio, patrono de los jugadores de garrote y santo de la religión católica al que se le celebra el Tamunangue.

La malicia y el engaño

Este aspecto fue señalado con interés por los maestros de garrote que participaron en la investigación de Röhrig[65]. Si bien esta no especifica ni profundiza en lo que la malicia implica más allá de su nominación, sí señala la diferencia entre el concepto de malicia que los maestros de garrote desarrollan en el juego.

La malicia y el engaño son aspectos que deben ir de la mano; sin embargo, son diferenciables de las llamadas "fintas", que son formas características de los diferentes estilos europeos de esgrima, porque en estos el aspecto malicioso y de engaño no alcanza a ser definitorio para ninguna de esas prácticas, es decir, que las esgrimas europeas no poseen el elemento de malicia intrínsecamente arraigado al concepto medular de la práctica, mientras que el juego de palo sí.

Al igual que en algunas variantes de sistemas de combate afroamericanas, como por ejemplo en la capoeira, en la que sí es transversal el concepto de malicia para "ejecutarse", el juego de palo es una práctica de esencias mezcladas, siendo la malicia y el engaño categorías vinculantes para el entendimiento y comprensión de la práctica. Al respecto, el jugador Daniel Perales opina sobre la malicia que:

> Es una mezcla bien latina… a veces mágico-religiosa, a veces tiene que ver con amuletos, contras, tatuajes, escapularios, oraciones y con una picardía, nací'a de la experiencia, mezclada con una vaina de buen humor… que básicamente lo que va a llevar es a que preveas situaciones o que puedas salir librado de una situación dada, no necesariamente por el uso de los palos, sino a través de esa malicia, o las peleas se resuelven mismamente que haya golpes involucrados, no porque tuviste la técnica, o la fuerza o la rapidez, sino porque pudiste hacer un acto de malicia de la manera más simple, más llana, o menos profunda uno dice, engañar al otro, y entonces, producto de ese engaño cómo pudiste derrotarlo, entonces a ese engaño se le llama malicia. Claro no es una finta que tú vayas a hace' con la mano, pa' engaña', la finta tiene su nombre, es finta, no es parte de… en todo caso es parte de la malicia, pero no es la malicia, no es la malicia.[66]

Los considerados viejos en la actualidad, alguno de ellos ya fallecidos, tenían una idea de la malicia sencilla y práctica, de manera que estaba

65 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.
66 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

siempre presente en su cotidianidad y sin causar mayores modificaciones. El maestro de maestros Mercedes Pérez Amaro indica acerca de la malicia lo siguiente:

> Y… mosca que cuando usted aprendió, usted no tiene que dar esa confianza a nadie sino que usted tiene que estar muy pendiente. Usted por dónde anda, anda pendiente. Alguien viene de allá, usted va a ir para allá. Usted va. Ese puede ser su amigo, puede ser su hermano. Okey. Pero allá viene alguien y usted está mosca con esa persona que viene que no sabes qué intenciones trae. Esa es la malicia del juego de garrote. No le dé confianza a nadie.[67]

Esta es la esencia de la malicia y que puede llevarse a diversos contextos, sin importar la locación ni el entorno que lo rodee. El jugador de garrote desarrolla con esta actividad una malicia que le permitirá corporizar el estado de alerta, al ser defenso. Perales comenta que:

> Esa malicia la que te dice pendiente con la puerta, este… Mercedes decía que jugá' garrote era como echarse un pañuelo al bolsillo. A mí me dijo en persona, porque yo vi cosas grabadas, pero a mí me dijo en persona: usted no puede practicar garrote y después que sale del patio, pensar que no practica. Yo no lo logro, o sea, no tengo esa malicia… porque, él siempre decía así, ¿no?: se le va la cosa, se le va, y entonces no funciona, así, es… eso tiene que estar siempre con usted. Entonces supone, cosa que estamos empezando a elaborar, un… no sé cómo llamarlo, porque cuando tú dices código, un código tiene partes y la pregunta obvia sería bueno ¿cuál es el código?, entonces no tenemos el código descifrado, pero cuando una persona, con relación a un método de lucha como los palos te dice que no es una práctica de gimnasio como llegar, hacer la práctica e irse, sin mayor reflexión, sino que es algo que tiene que acompañarte siempre, obviamente estamos hablando de algo que es una cotidianidad… ¿y qué es ejecutarse, sino la conducta de uno? como uno es. Esa es la cotidianidad. Es como uno es, en la casa, si friegas o no los platos […] yo pienso que la atmósfera que se vivía donde Mercedes y donde Luis mismamente cuando éramos pocos, era bien así (ritual), si bien uno iba en *short*, qué sé yo… más bien había era silencio, más bien no se comentaban los juegos ni había correcciones que no fuera de repente el profesor en un momento dado… si había un espacio pa' comentar los juegos y vaina era después, entonces bueno y otras, y otras,

67 R. Sánchez (productor/director/guionista), 1991. *Mercedes Pérez, maestro de garrote* [cinta cinematográfica/documental] Venezuela.

> ¿no?, entonces cuando tú vienes a ve' estás en presencia, en presencia de un espacio ritual, pues, no hablando metafísicamente, pero en relación con el orden, con los códigos, que estamos explicando.[68]

Se deduce de los relatos de los jugadores del patio Jebe Negro la gran dificultad para crear una categorización del juego de garrote o alguna forma de diseccionar el juego para una temprana comprensión. Y es más difícil aún cuando los maestros se limitaban a la práctica física porque lo teórico se iba adquiriendo en el proceso, esto quizás motivado por el secretismo y el recelo a compartir fácilmente conceptos cuya deducción les costó probablemente muchos moretones y lesiones. Con lo cual y aún en la actualidad las personas que pueden dar cuenta de categorías inamovibles del juego de palo procuran simplificar y no dar explicaciones detalladas al respecto.

Motivado por lo anteriormente expuesto me remitiré a relatar mis conclusiones, partiendo de mi experiencia investigativa como aprendiz y a la vez como investigadora-participante del juego de garrote venezolano, particularmente en el patio de la Fundación Cultural Jebe Negro.[69]

La díada entre la malicia y el engaño es medular en la concepción del juego de palo, en tanto este se creó y evolucionó para preservar la vida. A diferencia de los duelos caballerescos europeos en donde la esgrima se regía con ciertos códigos de honor y normativas arbitradas por otros, la esgrima maderera venezolana se perfila a modo de juego para su enseñanza y práctica, para hacer uso de ella en combate y no en duelo. El combate implica el enfrentamiento de dos o más personas cuyo móvil es preservar la vida. Tomando en cuenta tales implicaciones, se justifica catalogar como valores la malicia y el engaño en el juego de palo, por

68 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

69 Me inicié como aprendiz en las prácticas sabatinas del patio Jebe Negro en el mes de abril del año 2014 por curiosidad y afinidad con la práctica; prontamente me involucré con la comunidad y pasé a apoyar a la fundación en aspectos organizativos e investigativos, específicamente en el "Proyecto Educativo Jebe Negro", el cual propone sistematizar la práctica del juego de palo venezolano desde sus elementos técnicos hasta sus elementos sociales. Comienzo a emprender la investigación motivada por el poco conocimiento acerca del juego de garrote en el imaginario del venezolano, por la preocupación manifestada por los jugadores del patio Jebe Negro ante la necesidad de preservar la práctica y por mi particular interés de indagar más allá de lo conocible en la práctica semanal que llevaba, acerca del juego y el factor social que impera, y que dice mi maestro, imprime en cada jugador un sentido de identidad increíble y necesario para la persona contemporánea que pareciera está disociada de su realidad histórica.

ser dos factores indivisibles de la práctica y necesarios en el desarrollo del instinto de supervivencia.

Entendiendo que valores son aquellos elementos que resultan útiles para un grupo social, es posible decir que la malicia y el engaño son valores propios de los jugadores de garrote. Desde un contraste con la estructura del duelo medieval europeo y de la cultura caballeresca, en los que el honor y la limpieza del combate jugaron un rol fundamental, es posible entender la malicia en un contexto como el histórico venezolano, en el que la supervivencia y la preservación del propio cuerpo y del propio ser, y no el honor como en el caso anterior, fueron las premisas de los métodos de lucha.

Sobre este escenario, en el que sobrevivir estaba por encima del elemento "victoria", y la preservación del cuerpo por encima del daño que se inflige al otro, es comprensible que la malicia y el engaño sean los primeros elementos a citar en el discurso de la enseñanza.

Engaño no es otra cosa que la capacidad de guardar, administrar y utilizar los recursos que se tienen de manera que el enemigo, oponente o agresor (en el juego de riña) o el compañero (en el juego lúdico), no pueda "leer" ni "ver a través" de quien lo emplea, de tal forma que este pueda sorprenderle y atacarle de una manera que aquel no pueda ni sepa evitar.

La malicia es el espíritu que maneja al engaño, que según esté más o menos desarrollada la utilizará con mayor o menor habilidad. Sin embargo, la malicia no se remite solamente a la situación del juego o del combate, sino a la forma en que el garrotero se conduce en la vida; la malicia es el motor del cuerpo defenso porque permite guardarse con recelo y ver en otros el potencial y la peligrosidad y muchas veces adivinar sus intenciones. Hay malicia en utilizar ciertos recursos como echar tierra a la cara o escupir al oponente, pero también hay malicia en guardarse una o dos técnicas para sí y evitar que nadie, ni siquiera los aprendices, lleguen a saberlas para tener un arma a la cual recurrir si es necesario. Hay malicia también en negar a otros que se sabe jugar, luchar, pelear, y en tratar de descubrir lo que el otro sabe sin tener que dejarle ver lo que se sabe; como hay malicia en saber perder e irse conociendo el juego del otro, "habiéndole aprendido lo suyo".

Sobre la bebida en el juego

Las bebidas alcohólicas tradicionales venezolanas se relacionan con la práctica del juego de palo, en tanto pueden estar presentes en la práctica para aquellos que desean consumirla, sin embargo, no es un imperativo

ni un elemento que caracterice al juego ni a la práctica, ya que está mayormente relacionado con el compartir posterior a la práctica.

"En el juego venezolano no se debe jugar con quien esté bebiendo o borracho" . No es usual practicar si se está bebiendo porque los reflejos disminuyen y el estado de alerta necesario para prevenir y atinar ataques se ve reducido. De esta manera, la orientación de la práctica para desarrollar un *cuerpo defenso* no tendría lugar.

Por otro lado, aquellos hombres que acostumbran a pasarse de tragos o con tendencias a embriagarse suelen ser rechazados en el patio o despachados por la misma dinámica y disposición de los participantes.

Es usual entre los jugadores o miembros de un patio compartir bebidas tradicionales como el cocuy[70] u otro licor artesanal, sin embargo, este suceso es transversal al compartir, al estrechamiento de lazos de solidaridad entre el grupo ya que es, como mencioné anteriormente, propio de un evento posterior a la práctica en la que usualmente se comparte con la finalidad de conocerse, hablar de cuestiones cotidianas e intercambiar aspectos personales más allá de elementos exclusivos del juego.

Miembros jugadores del patio Jebe Negro comparten en sus prácticas sus experiencias en patios larenses, rescatando acerca de este tópico que puede llegar a haber en estos relación con bebidas alcohólicas, pero no lo refieren como elemento propio del juego e incluso llega a hacérseles difícil de explicar. Bonilla comenta:

> Yo creo que las bebidas y el patio tiene que ver con el patio y las bebidas, es decir, depende del patio. Habrá afinidades a unas cosas o a otras. Ahora en Lara está bien el tema del cocuy, yo creo que tiene que ver mucho… en el patio Clarencio Flores, sobre todo porque, bueno, porque a Sanoja le gusta echarse sus palos, pues; y entonces estaba allí. Pero no van de la mano. Yo creo que si se lo preguntas en particular a Onán, yo creo que el juego de garrote es como con las motos, motos con alcohol no pega, igual el garrote. […] es como quien juega dominó y toma cerveza, fíjate que no es el asunto de la mirada del deporte y la competencia, no. Es el compartir entre amigos que van, se reúnen, respetuosamente atienden a un llamado a la hora de jugar, juegan y alrededor de eso puede haber o estar acompañado también

70 Cocuy o cucuy, bebida alcohólica típica de Venezuela obtenida a partir del procesamiento de una planta autóctona del mismo nombre (*Agave cocui*), muy común en los estados Lara y Falcón. Esta planta y sus productos artesanales derivados fueron declarados por la Asamblea Nacional patrimonio cultural, ancestral y natural de Venezuela. (Noviembre de 2000 y julio de 2006).

> de compartir, de tomarse unos tragos y de echarse los cuentos, incluso de lo que está ocurriendo allí. Ahora, olvídate, no es de lejos de ser un requisito *sine qua non* para jugar el beber, no. Creo que tiene que ver y digámoslo, pongámosle la palabra, con la idiosincrasia del patio, ¿sí? […] para mí van divorciados. Ahora, yo respeto que eso se dé en algunas… en el contexto del patio Clarencio Flores. Lo respeto y lo comparto, porque cuando voy comparto eso también. Como dice Pablo en sus epístolas: al Romano ante el Romano, y el Griego ante el Griego, ¿sí?… A ver, si me preguntas en el patio aquí, yo no estaría muy de acuerdo, escucharía las argumentaciones. Okey, terminamos el juego, vamos y nos tomamos unas cervezas. Chévere. Pero, durante… por ejemplo, no tiene que ver con dónde compartes, en donde compartes la práctica, simplemente creo que es parte de la idiosincrasia del lugareño, que forma parte de la vida de ese patio. Dudo que, creo que no, por ejemplo, que en el patio de Danny ocurra igual o no, no sé tanto, esa es una buena pregunta porque no me la había hecho. Fíjate, cómo sería en los otros… yo no sé si en el de Felipe Alvarado, creo que tampoco, que ya, en paz descanse, que era en El Tocuyo. No creo que tampoco en el de Danny, y su maestro tampoco, es decir, dependerá, va a depender, creo que no es un factor *sine qua non*.[71]

Es estimable que al ser un elemento común en la dinámica de vida de los jugadores del patio Jebe Negro, no se repare tanto sobre este tema, sin embargo, otros jugadores opinan acerca de la bebida y el juego que:

> No mezcles los palos con los palos, eso es lo que dicen, ese es el tema de la bebida con él. Si usted llega rascado antes de jugar palo, no juega, por lo menos no conmigo, que juegue con el que quiera, pero no conmigo, porque me vas a lanzar un palo que no es y me voy a molestar. Después del juego ¿vamos a seguir jugando? ¿No? vamos a beber las cervezas todas las que queramos o el cocuy […] No es acostumbrado, nunca, es más, no se aceptaban ni las novias de los jugadores antes, no se acepta bebido a una persona ni trasnochado tampoco. No, ¡no vienes a practicar! vienes a otra cosa. Tampoco se aceptaban muchos habladores. Silencio. Los que hablaban mucho los sacaban también, eso no es un club social, eso es un sitio para jugar y para aprender […] nos saludamos, nos bebemos las cervezas juntos; que en el ámbito de hombres machos beberse una cerveza significa un poco más que beberse una cerveza,

71 Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

> significa que tienes la confianza de beber; yo no bebo en sitios que desconozco ni en sitios donde no conozco a la gente por ejemplo.[72]

La dinámica de práctica que lleva el patio Jebe Negro actualmente se caracteriza por conversaciones dispersas una vez terminada la práctica entre aprendices y jugadores, según la afinidad que exista entre las personas. También se puede dar algún compartir de experiencias impulsado por los jugadores para incentivar alguna reflexión sobre la práctica o conversar sobre temas relacionados con el juego o con el patio. Tras esta jornada es usual que se acuda a algún local aledaño que disponga de un espacio para sentarse, reposar y beber generalmente cervezas. Se puede o no compartir alguna comida, pero la cerveza está presente en la mayoría de los momentos postentrenamiento. Son invitados a participar todos aquellos que quieran ir a compartir una bebida o las conversaciones que se tiendan en la mesa, siendo estas muy enriquecedoras para mi investigación puesto que son momentos espontáneos en los que cada persona comentaba extensamente lo que quisiera compartir, por lo general acerca del juego y de sus experiencias con el garrote.

La naturaleza inclusiva de las relaciones sociales en el patio Jebe Negro fomenta el compartir entre los integrantes, consiguiendo fortalecer los lazos de solidaridad que cohesionan al grupo social, aun cuando bajo el curso normal de sus vidas tales aprendices y jugadores quizás no se toparían entre sí.

Es oportuno mencionar que si bien la bebida no está presente al momento de jugar, es un elemento transversal para la práctica en tanto que contribuye a la formación y consolidación del grupo social que tras tener a la práctica del juego de palo como actividad en común, pasan a relacionarse y encontrar afinidades entre sí. Como resultado, considero que al entablar relaciones con personas que por otras razones no se hubieran conocido, el juego de palo y su tradicionalidad ejerce una fuerza centrípeta en quienes se relacionan, consiguiendo que una comunidad se conforme en torno a una práctica tradicional que exalta saberes populares aplicables a la cotidianidad del citadino contemporáneo.

72 Ovalles,"Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

Sobre el conflicto, sus características y tipologías

El hombre campesino, debido a su labor cotidiana y los peligros que pudiera encontrarse en su jornada, debía ser diestro con sus herramientas de trabajo; es lógico relacionar tal hecho con la selección y preferencia de tales armas para la defensa propia o la agresión.

Los usos del garrote extraídos de documentos del Registro Principal de Barquisimeto trabajados por Röhrig[73] sugieren que para el siglo XIX los hombres cargaban su garrote para fiestas o bailes y que al momento de surgir alguna pelea, los involucrados y otros se iban fuera de la casa, usualmente al patio.[74] Danny Burgos comenta que en épocas anteriores a él, luego de fiestas o reuniones, si había algún hombre con ganas o con motivos de pelear, apagaba de un palazo la mecha[75] que daba luz y proseguía de la misma manera, ahora en la oscuridad, con los que estuviesen allí presentes; esta riña se caracterizaba por involucrar peleones, guapos, hombres con ansias de pelear y ser reconocidos por sus habilidades en la pelea.

Otros espacios recurrentes de enfrentamientos con garrote tras discusiones o desafíos verbales solían ser las pulperías, ya que eran el lugar por excelencia para la socialización de la sociedad venezolana campesina; ahí los hombres solían conversar, beber y jugar. En las casas, en cambio, por respeto al hogar, se llevaba el enfrentamiento al patio; y las fiestas o "bailes danzantes" o velatorios, al ser eventos que involucraban a grandes cantidades de mujeres y hombres concentrados en espacios pequeños, vecinos y familiares en la posibilidad de originar o verse envueltos en un conflicto. De la misma manera, esas reuniones eran un momento oportuno para saldar discusiones o rencores pasados o generar nuevos. El solo hecho de tener a muchas mujeres provocaba celos entre los hombres que "se veían forzados a no perder la cara en público". Esto implicaba "darse su puesto" y resolver las diferencias "como hombres".

Un aspecto importante a considerar es que tales conflictos se daban frecuentemente entre personas conocidas –posiblemente porque la distribución geográfica permitía que un determinado cúmulo social se reuniera y frecuentara determinados espacios comunes–, por lo que existía mayor probabilidad de que la mayoría de las personas se conocieran entre sí. Esto

73 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.

74 No necesariamente el patio donde se impartían clases de garrote sino referente al espacio ubicado entre la calle y la casa.

75 De aquí la expresión "Dar un palo a la lámpara", que se refiere a la interrupción abrupta e interesada de un proceso en particular (N. del E.).

también implicaba que en esa relación cercana entre las personas existiera mayor profundidad –en el entendido de que en una conversación– se desprendiera algún comentario de un conocido en común y que otro se enterara de tal comentario a través de alguien que fungiese como fuente secundaria. Röhrig afirma que gran cantidad de peleas se daban entre antiguos amigos.[76]

En relación con el registro criminológico del período entre 1890 y 1929,[77] el garrote tiene un 7,4% de incidencias como arma principal o secundaria en los homicidios registrados y un 24,5% de incidencias como arma principal o secundaria en los casos de heridas que eran consideradas y catalogadas por los peritos de la época como "heridas leves".

La primera tipología de conflicto es aquella en donde la agresión realizada por un hombre contra otro es simple e inmediata; el que inicia la pelea ataca a la persona con quien previamente tuvo un desacuerdo, sin que esta sepa que la van a atacar, por lo que el factor sorpresa implicaba la falta de previsión para el contraataque; la persona atacada no disponía de tiempo para responder, ni herramientas de que servirse para su defensa. Aunque hubo algunos que contaron con la agilidad y pericia para reaccionar, responder improvisadamente a la agresión y salir triunfadores y no vencidos.

Otra tipología venía de una discusión en la que primeramente se decían insultos el uno al otro, para una vez en caliente[78] se dieran las condiciones para llevar el desacuerdo a un plano físico; el encuentro corporal era inaplazable. Los niveles de violencia física podían variar. En este tipo de incidente era común ver que un tercero –que solía guardar relación con alguno de los hombres en cuestión o con el establecimiento en el que se encontraran– se involucraba en la discusión para separarlos consiguiéndolo o no, pudiendo este incluso acabar participando en la pelea.

Una tercera tipología es llamada riña y se da inicialmente entre dos hombres, y luego otros varios que toman partido por alguno de los hombres en conflicto, se incorporan para enfrentarse masivamente. En estas peleas se empleaban otras armas además de garrotes, usualmente era el cuchillo, pero también podía ser cualquier otra arma o instrumento de trabajo que pudiera servir como tal.

---

76 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.

77 "Los crímenes más comunes son heridas (594 o 47%) y homicidios (325 o 25%), seguidos de hurtos (126 o 10%) y amenazas (80 o 6%)".

78 Sintonizados con la disposición para enfrentarse en una pelea.

SOBRE EL JUEGO Y SUS ESTILOS

El juego de garrote venezolano parte de sus fundamentos y estos (mirada, pisada y cambio de mano) son constantes sin importar el estilo de juego que se ejecute. Son estilos de juego aquellos que denotan en su ejecución variedades entre ellos, siendo las formas los elementos del juego que cambian, es decir: si existen choques de palos; si se juega abierto (explayado); de cerca (trancaíto); si existen tapas, batidas o mezquinos, y con cuáles combinaciones de estas se configura el juego.

Debido a que el juego de palo venezolano fue desarrollado en diferentes regiones del país por diversos maestros y, por lo tanto, al estar relacionado con su entorno inmediato, pasó a tener características diferentes en sus formas de ejecución, era común que algunos practicantes nombraran su estilo para identificarlo de los otros que pudieran existir. Entre estos, estilos como "el cantar del gallo" y "el pecho pelúo"; no obstante, estos últimos responden a características de las modalidades de enseñanza y no al tipo de juego de garrote que se enseñe. Quizás por ello Ryan sugiere que existió una falta de interés por nombrar propiamente los diversos estilos de juegos de palos, por lo que solamente se hacía alusión al funcionamiento obvio que le era característico al momento de identificar los juegos de palos.[79]

Debido al secretismo, al poco conocimiento popular sobre las especificidades de los estilos de juego, la escasa producción literaria sobre el tema e incluso la marcada disparidad en la denominación de las técnicas, el compendio de estilos y repertorios que los identifican se ha dividido en los que hoy en día se denominan: "palo trancaíto" o "curarigüeño", "palo sangriento" y "palo tocuyano" o "el de las siete líneas", todos ellos vigentes.

A su vez la existencia de otros estilos, técnicas y formas de juego que fueron desapareciendo, o que tal vez aún permanecen en secreto, al borde de su extinción, de los cuales se han logrado rescatar, reconstruir e incorporar a los juegos conocidos algunas técnicas y elementos característicos, que de acuerdo con los maestros primaban dentro del juego y se veían frecuentemente, estas son: las llamadas "batidas", en donde

79 M. Ryan, I did not return a master, but well cudgeled was I: the role of "body techniques" in the transmission of venezuelan stick and machete fighting. *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology,* 2011, vol. 16, 1-23.

un jugador consigue alzar y lanzar al otro contra el suelo; las "caídas", donde por medio de zancadillas y barridos se logra igualmente llevar al otro al suelo; el juego a manos vacías, donde se emplean varias formas de torceduras, luxaciones y golpes de mano; el juego de garrote y cuchillo, donde no existe el cambio de mano, pero prima la ambidestreza, además del empleo de una habilidad particular que tiene que ver con la aceptación y aprovechamiento de la diferencia existente entre ambas armas que son portadas a la vez; el juego en el suelo, que parte de una situación en la que uno de los jugadores efectúa los quites y contraataques acostado en el suelo; el juego arrodillado; el juego con dos garrotes; el "mandador", que es un látigo de cuero unido a un palo corto, con el que se ejecutaban juegos que hoy en día se desconocen; y otros juegos de armas como la lanza.

Estilos o juegos vigentes

Existen al menos tres juegos de garrote que han logrado perdurar hasta el momento: el Juego de Palo Sangriento, el Juego de Palo Tocuyano y el Juego de Palo Curarigüeño; todos, a pesar de haberse desarrollado en el estado Lara, Venezuela, gozan de características diferentes puesto que según la región en que se practicaron y evolucionaron se nutrieron de lo que el entorno les proveyó.

Se diferencian particularmente en el cuadro y juego de pisadas, la recepción de los ataques en tanto se ejecutan los quites o se contraataca para jugar a los mezquinos, y algunos códigos característicos que acaban por manifestarse en la estética visible al jugar. Por ejemplo, la renuencia al uso de tapas (maniobras de bloqueo del ataque usando el palo), o el escaso choque de los garrotes, ambos en el estilo del palo sangriento; la cortedad de distancia a pesar de la longitud del garrote, o el uso frecuente de tapas, ambos del estilo curarigüeño.

Estas tres variantes del juego de palo, así como otras que se hallan incompletas, en desuso o en el olvido, han significado un quiebre en la práctica y esfuerzos mayores por aquellos interesados en rescatar y preservar las variantes del juego de garrote venezolano.

El juego de palo sangriento, oriundo de Boro Cujisal, estado Lara, y aprendido por el maestro Félix García de la mano del maestro Pablo Capdevilla, se caracteriza por ser más explayado (abierto) que los demás; los jugadores ofrecen un perfil con un juego de pisadas en un cuadrado y con mayor uso de las formas que la muñeca articula. Esta particularidad

hace que el juego sea más silencioso, ya que los garrotes no se encuentran en ataque y defensa sino en intenciones de ataque encontradas con el palo contrario, lo que da fuerza a la maniobra del mezquino cuando se retira o cambia de trayectoria el arma; y que se eviten las tapas, pues detrás de ellas se oculta mucha mala intención, lo que convierte el juego en una cacería de palos sigilosos, persiguiendo un ataque que con mucha pericia se logra atinar; sus líneas pudieran ser infinitas, puesto que el juego de pisadas en el cuadro y la apertura que le proporciona les permite a los jugadores hilar cada movimiento para generar uno nuevo; muy raras veces estos se quedan sin recursos o en situaciones sin salida y, pese a su apertura, el juego cabe dentro de un espacio muy pequeño, puesto que en su forma de jugar, los ejecutantes "no botan el cuadro", es decir, no se salen del espacio en donde juegan.

El juego de palo tocuyano, desarrollado en El Tocuyo, estado Lara, y también llamado "de las siete líneas", tuvo su desarrollo en un contexto marcado por el uso de machete y cuchillo, por lo cual se enseñaba con un palo simulando que este fuera cualquier otra arma. Se fundamenta en la agilidad para defenderse del palo que el adversario lance. La influencia de la esgrima británica está fuertemente relacionada a partir de la anécdota del maestro jugador de garrote León Valera, quien en su juventud aprendió de mano de un esgrimista inglés que rescató de un lago en el que se ahogaba y que en gesto de agradecimiento le enseñó técnicas de defensa con palos y que luego León Valera complementaría con las enseñanzas del juego de palo que le transmitió su padre.

Conforme a las líneas que se sabían, los jugadores solían –según registros de mediados del siglo XIX– encabullar botones en su garrote; esta era una forma de identificar qué tanto del juego dominaban. Son siete líneas porque cada una representa las figuras que conjugan las diversas técnicas del repertorio del juego de palo –cada una más complicada que la anterior–, hasta alcanzar la séptima, llamada también "recogimiento" o "encierro del juego", que engloba todas las técnicas antes trabajadas, combinándolas con caídas de pie o en cuclillas.

El juego de palo curarigüeño, desarrollado en Curarigua, es más agresivo que los otros, tiene mayor impacto y se juega trancaíto (cerrado), con mayor proximidad. Este suele ofrecer el frente y se caracteriza por "botar el cuadro", lo que no significa que el juego "se riegue" por todo el lugar (saliéndose del espacio definido para el juego), sino que el cuadro cambia de sitio en la medida en que el juego se va desarrollando, con lo cual las líneas no superan los cuatro palos. A diferencia del palo

sangriento y del palo tocuyano, el palo curarigüeño puede hacer uso de los mezquinos, pero tendrá en su repertorio las tapas a dos manos y las tapas chorreadas, destinadas a parar el palo echado en calidad de ataque, siendo todas empleadas con mucha frecuencia. Suele generar mayor tensión dado su nivel de combatividad, al que –además de la tensión propia de los participantes– se le suma el constante golpeteo de los palos.

Siguiendo a Perales[80], el palo tocuyano emplea más líneas que los otros, se funda en el mezquino y tiene una forma estética bastante parecida a la de La batalla del Tamunangue, sin llegar por ello a ser idéntica a esta. El palo sangriento y el palo curarigüeño son, en ese sentido mucho más combativos y agresivos, diferenciándose visualmente entre sí por las cualidades de apertura y golpeteo ya mencionado de los palos. Luego, en un sentido más técnico, la figura del cuadro con que se juega en cada estilo es diferente, en el palo curarigüeño se encuentra el cuadro en cruz y el círculo; en el palo sangriento el cuadro es cuadrado, luego el círculo lo rodea y se emplea de un modo distinto; en el palo tocuyano se encuentra una figura triangular y un cuadro, entre otros, que van dando forma a la estructura del juego y de sus ejecuciones, perfilando su estética y maneras.

Así, pues, se van encontrando diferencias y coincidencias de un juego a otro. Pero la frecuencia con que los jugadores se encontraban e intercambiaban técnicas en distintas épocas, demuestra que siempre que haya pisada y uso del cuadro, mirada a los ojos del compañero y cambio de mano en el uso del garrote, hay juego de palo. Así se cumple la máxima del maestro Mercedes Pérez: independientemente del estilo o forma de juego, siendo el cuerpo uno solo, el juego es uno solo.

Tamunangue, una manifestación religiosa

El garrote es un duende que quién sabe cuándo
se metió disfrazado de bailarín en el Tamunangue
para que la gente se confundiera y no lo encontraran.
Y al que lo encuentra se le mete en la sangre
y no le sale más nunca.
Sanoja[81]

80 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
81 Sanoja, E. (1984). *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal*. Caracas: Federación Nacional Cultural Popular.

El Tamunangue es un ritual religioso en donde los participantes tienen la oportunidad de pagar u ofrecer promesas a san Antonio de Padua, figura religiosa del catolicismo que se representa o celebra con garrotes, machetes, cuchillos o lanzas; de esta manera las armas que caracterizan al venezolano pasan a constituirse y guardar vigencia para el imaginario social, en el revestimiento de prácticas religiosas que por su fuerte arraigo social e importancia a nivel folclórico se convierte en una práctica cuyo valor nacional le otorga vigencia y dureza al juego de armas venezolano. Ryan afirma que esta tradición ha sido el punto clave en donde el garrote ha demostrado continuamente su transformación en respuesta a fuerzas políticas y trasnacionales, pasando a ser una tradición de combate civil artística llevada al escenario para servir como ícono nacional de Venezuela.[82]

La difusión del Tamunangue pasó de la comunidad negra a diversos estratos sociales, con lo cual el patrimonio cultural se extendió desde los exesclavos hacia peones de trapiches y haciendas, al igual que jornaleros, conuqueros, pequeños comerciantes y hacendados, pasando a ser una expresión cultural popular regional. Quedó en el lenguaje interno del Tamunangue llamar *negro* o *negra* a quienes participan en él, indistintamente de su origen étnico.

La cofradía de San Antonio de El Tocuyo –santo de los garroteros y tamunangueros– era una hermandad para negros y esclavos, anteriormente llamada Los Sones de Negros y luego *Tamunangue;* es un ritual compuesto de siete sones o bailes, uno de estos llamado La Batalla, representa una pelea con garrotes; no es propiamente tal cosa sino una simulación coreografiada.

Los tamunangueros exponen La Batalla como la victoria de los españoles sobre los moros, y por extensión, sobre los indios americanos, haciendo posible la similitud entre la danza española de moros y cristianos, con la danza venezolana del tamunangue; sin embargo, no existen similitudes claras entre las expresiones que involucren palos españoles y venezolanos, esto es también un misterio para quienes lo han estudiado.

En el Tamunangue se utilizan garrotes delgados llamados varas que se decoran especialmente para la ocasión, estas son símbolos del santo y se emplean primordialmente en La Batalla, cuando se simula un combate y suele ser representado por garroteros, y en otros sones como La

82 M. Ryan, I did not return a master, but well cudgeled was I: the role of "body techniques" in the transmission of venezuelan stick and machete fighting. *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology,* 2011, vol. 16, 1-23.

Perrendenga, en donde una pareja, hombre y mujer, "simulan pasos de La Batalla, pero como bailando. Sin una lucha tan cerrada". [83]

El garrote en el Tamunangue es un instrumento mediante el cual se simboliza la veneración a San Antonio, es utilizado con honor y respeto, se evitan los choques entre garrotes y asoman lo que pudiera interpretarse como ataques, en los que no se le pega al otro aun si existiera la posibilidad de hacerlo, puesto que el motivo del ritual en el son de la batalla del Tamunangue es honrar al santo y no exhibir habilidades ni perjudicar al otro.[84]

El poeta y escritor venezolano Juan Liscano, fue el primero en otorgarle sentido agrario al Tamunangue, haciéndolo quizás más popular entre los conuqueros larenses, a la vez que lo relaciona con las fiestas del solsticio. Por otro lado, Silva Uzcátegui concluye que "el Tamunangue es una reminiscencia, una derivación de danzas folclóricas de algunas regiones de España, inclusive Canarias e igualmente señala la presencia africana en los componentes del ritual; sin embargo, Aretz[85] constata que no hay relación de forma ni figuras entre las danzas españolas y las venezolanas, e igualmente en el sentido con que cada danza se ejecuta: mientras que las danzas españolas con palos tienden a ser burlescas y con actuaciones coreografiadas, el son de La Batalla que se representa en el Tamunangue interpreta meramente una batalla, con un sentido serio, donde la violencia y el peligro están presentes. Esta batalla no es la ejecución de una coreografía, sino que ella se realiza a través de la improvisación de sus participantes.

Cordero desarrolla un cuadro comparativo para el juego de palo venezolano y el juego de La Batalla en el Tamunangue que en resumen señala cuatro diferencias fundamentales: el juego de La Batalla (tamunangue) se ejecuta con música, es un baile folclórico en honor a un santo, y se realiza con más respeto en lo que se refiere a la vestimenta y al lugar; mientras que el juego de garrote se realiza sin música, es un modo de defensa personal, sin coreografías, no es de corte religioso, implica sistemas de enfrentamiento con defensas y ataques.[86]

---

83 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…," *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.

84 M. C. Kammann, *Diario de campo… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

85 I. Aretz, *El Tamunangue.* Barquisimeto, 1970. Edit. Italgráfica. p. 87.

86 Cordero, M. Á. (16 de abril de 2013). "1983-2013: 30 años de la Asociación Venezolana de Jugadores de Garrote (Avejuga)". Recuperado el 13 de julio de 2015, de *Patio de Juego de Garrote "Clarencio Flores"*: http://juegodepalosclarencioflores.blogspot.com/Cordero, 2012, pág. 16.

Orígenes del juego de palo venezolano

Los juegos tradicionales son el producto o la expresión del contexto cultural en el cual se generan, desarrollan y manifiestan a partir de los sentidos que tienen para las personas.

El juego de garrote es oriundo de Venezuela, aun cuando hay quienes procuran establecer la posible secuencia de sus orígenes como un elemento importado, según las afluencias migratorias que existieron desde la Colonia; estas relaciones no han sido determinantes acerca de cómo se originó. El garrotero Eduardo Sanoja así lo expresó: "La pelea de palos es casi universal",[87] refiriéndose al palo en general y a propósito de determinismos históricos sobre los orígenes del garrote venezolano que no se han podido demostrar. Hidalgo indica que tal práctica provino de la necesidad de defenderse con un palo, y afirma que "para el campesino del conuco y el peón de hacienda, el machete no le bastaba en las faenas agrícolas. Necesitaba de un palo para despejar la maleza, apartar una mapanare o apoyarse en su duro camino", con lo cual se intuye que al ser el palo parte de las herramientas de uso cotidiano con que el hombre trabaja el campo, fuera esta misma la herramienta que pasara a usarse en posibles encuentros que implicaran defenderse, convirtiéndose luego en arma.[88]

El palo, vara y garrote pasaron a ser usados tanto en la naturaleza como en la sociedad, sirviendo en el contexto social como elemento distintivo que simbolizaba hombría y demandaba de su entorno respeto y cautela. Asimismo, al estar las armas metálicas prohibidas a los siervos, es posible afirmar que el palo fuera más que una herramienta para trabajar el campo, que fuese el instrumento que emulaba en su enseñanza variedad de armas que les estaban vetadas.

Desde el mundo académico, Ryan sugiere que, según el trayecto y evolución del juego de palo venezolano, la práctica del garrote ha sido generada tanto por la moratoria de región a región como por eventos específicos registrados; el autor expone:

> Debido a la fuerte presencia de indígenas en las tierras altas de Segovia[89], el garrote fue desarrollado, refinado y transmitido por una creciente sociedad

87 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. p. 60. 1999.
88 W. Hidalgo, *El juego de garrote. Manual básico,* 2005, p. 17, Fundación Ciara, Barquisimeto.
89 Las tierras altas de Segovia son los territorios que hoy en día conforman Barquisimeto, la capital del estado Lara, también llamada Nueva Segovia de Barquisimeto (N. de la A.).

> proletarizada y españolizada, quienes por medio de la práctica del garrote alcanzaron cierto estatus social aun cuando no gozaban de honores, en términos de la época eran "hombres sin honor", así como también incluyeron al garrote como método para la autodefensa.[90]

La diversidad de usos que el garrote representa en escenarios lúdicos y violentos le ha otorgado a la práctica cierta "multifuncionalidad", sobre lo cual Röhrig[91] sugiere que se debió a los procesos coloniales y de esclavitud en Venezuela durante el siglo XIX. El uso de palos en la cotidianidad era característico de quienes trabajaran el campo o lo habitaran, y que en Lara, por ser la región en donde mayormente se ha estudiado académicamente la práctica del garrote, se dice que la presencia de la etnia gayona, reconocida por su belicosidad, es para algunos maestros del garrote un dato importante en que sus métodos de defensa incluían el uso de palos. Tras el período colonial, los gayones junto a los negros esclavos, quienes también empleaban palos en sus faenas y como mecanismo de defensa, contribuyeron a que el juego de garrote se nutriera consiguiendo un repertorio más amplio; e incluso para Hidalgo[92] tales mezclas étnicas y sus prácticas de defensa contribuyeron a originar el Tamunangue.

Con mayor detalle documental, Ryan[93] expone como posible inicio del juego de garrote venezolano los principios del siglo XIX; época en la que luchar con un garrote era común entre los hombres y se gozaba de un nivel de desarrollo sofisticado en cuanto a técnicas y concepción estratégica del enfrentamiento en la población civil. De hecho, entre los combates de civiles era usada con o en vez del garrote cierta variedad de armas como cuchillos, puñales, peinillas, machetes, mandadores, garrochas y desjarretaderas.

La pelea de palos es universal y existió en Venezuela a lo largo y ancho de su territorio[94]. Sin embargo, es mayormente relacionado el juego de palo venezolano con el estado Lara, puesto que es allí en donde se han llevado a cabo la mayoría de las investigaciones, quizás por ser uno de los lugares con mayor apertura a la difusión del juego. Es en Lara donde el maestro Eduardo Sanoja comienza la titánica labor de investigación y

---

90 Ryan. *The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo*, 2011, pp. 83-84).

91 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…," *Op. cit*. pp. 55-89. 1999.

92 W. Hidalgo, *El juego de garrote. Manual básico,* 2005, Fundación Ciara, Barquisimeto.

93 M. Ryan, "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo", 2011, *The Latin Americanist,* p. 70.

94 E. Sanoja, y I. Zerpa. *El garrote en nuestras letras,* 1990. Los Rastrojos. Lara.

difusión con miras a que el juego de garrote se conozca en todo el país y se valore como manifestación tradicional. A partir de la publicación de sus libros y otras acciones orientadas a la popularización del juego de palo, Eduardo Sanoja marcó un hito a partir del cual se quebranta la máxima del secretismo, motivado por el rescate de la práctica, consiguiendo generar un impacto; sobre estos elementos profundizaré en otro apartado de este trabajo.

Es en el estado Lara donde los jugadores de garrote actuales consiguen sus referentes, y en donde generaciones anteriores consiguieron formarse como garroteros. Hay quienes tienen la convicción de que el juego sigue regado por todo el país y que sería, como dicen algunos jugadores, cuestión de recorrer región por región para ubicar y censar a quienes conozcan, jueguen y sean maestros del garrote. No obstante, el juego de palo en Venezuela permanece como un océano desconocido por los investigadores y por aquellos que desean se conozca y difunda.

"El garrote se ha desarrollado independientemente a lo largo de los años, a través de diferentes patrones de difusión y de desarrollos independientes en diferentes sitios".[95] La historia escrita sobre las relaciones que se entretejen por medio del juego de palo entre diversas regiones a lo largo y ancho del país son complejas e insuficientes para elaborar una secuencia lineal de trayectoria o evolución. Para ejemplificar, González[96] relata que formas del juego como las batidas (caídas o juego en el piso) fueron aprendidas por un jugador larense en Maracaibo con jugadores o maestros provenientes del estado Falcón, siendo este quien a cambio les enseñó el juego tocuyano. Con intercambios como este probablemente el juego de palo venezolano migraba entre regiones y estados, siendo entonces los jugadores y maestros quienes intercambiaban saberes para luego decidir si los usaban, si los enseñaban o decidían compartirlos solamente con las y los compañeros de juego.

Asimismo, Cordero[97] afirma la existencia del juego de palo venezolano en Maracaibo, estado Zulia, y en Coro, estado Falcón, siendo allí donde los negros honraban a San Antonio, en una celebración llamada Tamunangue, posteriormente ejecutada y relacionada con el estado Lara.

95 M. Ryan, "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo". (2011). *The Latin Americanist*, p. 71,

96 A. González, *El juego… Op. cit.*

97 M. Á., Cordero, "Aproximación a la pelea de palos o juego de palos", *Fermentum,* pp. 184-198, 2009.

Con la participación del Estado venezolano en las actividades comerciales marítimas, los hombres continuaron trayendo valores, normas y entendimientos sobre cómo utilizar variedades de armas manuales que posteriormente fueron diseminadas, evaluadas e incorporadas en los sistemas de combate armado existentes, es posible que el juego de garrote se nutriera según las prácticas que se veían o ejecutaban, y que estas se dieran a conocer a través de las relaciones entre jugadores de diversas regiones.

El maestro Danny Burgos, aun sin conocer otras disciplinas de combate, comenta que el juego de garrote abarca una gran variedad de formas que parecieran ser tomadas de lo que hoy conocemos como artes marciales modernas, pero él deduce que fueron desarrolladas por la necesidad de generar respuestas para las situaciones que se presentaban en el juego y en la riña. "Todo eso es juego de garrote", dice el maestro Danny Burgos al ejemplificar series de movimientos y golpes:

> El juego de garrote tiene las mismas formas que salían en un libro de esgrima del bastón francés que tuvo cuando estaba joven, y que estudiando el juego de garrote y sus movimientos, constató que ambos son iguales, aunque no puede señalar cómo ni cuándo llegó esta práctica al estado Lara. Proyecciones, luxaciones, zancadillas… aludiendo que el juego se basa en la relación que hay entre cada jugador con su palo, que lo amplía a otras herramientas, siendo todas ellas juntas el repertorio del juego de garrote, un sistema para la defensa y lucha, variado y sin limitaciones.[98]

El jugador Alfredo Ovalles comenta: "Cuando el garrote te fastidie o necesites usar otra cosa, lo sueltas y ya está (…) un garrotero no se limita al uso del garrote, un garrotero sabe manejar su cuerpo y emplear lo que sea que tenga al lado".[99]

Sobre la influencia europea

Los juegos con palos característicos de Europa son: la esgrima de bastón francesa, el bastón inglés, el bastón portugués y el juego de cañas francés.[100] Sin embargo, hay quienes vinculan la inclusión en Venezuela

98 M. C. Kammann G., *Diario … Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
99 Ibid.
100 E. Sanoja y I. Zerpa, *El garrote en nuestras letras,* 1990, *Editorial Los Rastrojos, Edo. Lara, pp.17-26.*

de la práctica de la esgrima con palos por los piratas franceses o ingleses, aunque si esto fuera cierto, no existe explicación acerca de cómo se popularizó esta disciplina en el estado Lara sin que esto ocurriera en las regiones costeras frecuentadas por tales piratas.

En la tradición oral que registra las historias sobre garrote en El Tocuyo se habla de la presencia de personas provenientes de las Islas Canarias vinculadas con el juego de palo, que introdujeron dos variantes a esta disciplina a finales del siglo XIX y principios del XX. Esta influencia fue constatada por investigadores canarios que viajaron a Cuba y Venezuela a finales del siglo XX buscando muestras de su lucha con palos llamada El Palo Chico. En El Tocuyo son conocidas dos tendencias de garrote con marcada influencia canaria: el estilo de juego llamado Pachuquero en el que un jugador toma el palo por la mitad y lanza ataques con cualquiera de las puntas mientras el otro jugador se quita; y el estilo Siete Líneas, desarrollado por un hijo de inmigrante canario, quien por haberle salvado la vida al inglés, este le enseñó un repertorio de juego similar a la esgrima de espada corta española.

El maestro de garrote Baudilio Ortiz, quien desarrollaría el juego de tapas, en entrevista con Barrios afirma que:

> El juego de garrote tiene las mismas formas que salían en un libro de esgrima del bastón francés que tuvo cuando estaba joven, y que estudiando el juego de garrote y sus movimientos, constató que ambos son iguales, aunque no puede señalar cómo ni cuándo llegó esta práctica al estado Lara.[101]

Por otro lado, la posible relación entre el paloteo, diversión popular que se realiza con palos en los estados Apure y Bolívar, y los paloteados españoles es vaga, puesto que el paloteo busca significar una lucha que tiende hacia lo villanesco, mientras que los paloteados españoles y otras manifestaciones españolas ejecutadas con palos tienden a ser de tipo burlesco, caprichoso, infantil y mudable.[102]

La influencia española en El Tocuyo fue determinante durante la época colonial; la explotación agropecuaria en un sistema esclavista y de segregación dio paso a expresiones culturales que se enfrentaron, mezclaron y cambiaron. Hidalgo señala que: "Los descendientes de esclavos

101 M.C. Kammann G., *Diario … Op. cit*. (S. edit.; s. f; s. p.). "Maniobras de quites en donde se emplea el garrote para cubrirse buscando que el garrote del otro 'pique' rebote o deslice en su palo." (N. del A.).

102 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…," *Op. cit*. p. 60.

e indígenas del valle de El Tocuyo que trabajaron como peones de hacienda, siempre utilizaron el garrote como instrumento de defensa política. Es decir, en sus luchas reivindicativas, utilizaron el garrote como arma de defensa".[103]

Posiblemente tales técnicas variaron al enfrentarse o presenciar luchas en las que los europeos exhibieron sus estilos con sables, espadas u otras armas, pudiendo inclusive ser "bastones", los cuales se diferenciaban de los garrotes por su presentación, presencia de empuñaduras o encabullados más finos, y un uso que no necesariamente implicaba el cuidado del campo. Era acostumbrado por los europeos hacer tertulias luego de sus jornadas, en las que por entretenimiento realizaban encuentros con sables o espadas, lo que los esclavos veían y luego imitaban con palos.

Si bien, la fuerza colonizadora que imperó en Venezuela fue la española, y que consecuentemente surgió una relación encontrada y paulatinamente a tumbos homogeneizada, es preciso destacar otras influencias europeas menos populares, pero aun así influyentes, con la presencia de piratas durante la Colonia. La piratería que llegó a Venezuela fue principalmente inglesa, francesa y holandesa, pudiendo haber intervenido en el enriquecimiento del juego de palo venezolano, puesto que en tales países, como en otros de Europa, existían para la época juegos de palo con sus diversidades en el uso.

Son variadas las similitudes del juego de garrote venezolano con el juego de palo canario y podrían sintetizarse de la siguiente manera: el juego de pisadas es referido como "cuadra" para los canarios y como "cuadro" por los venezolanos; cada palo o técnica es llamado punta para ambos; la preparación del palo y su tamaño es similar; no se admiten en el juego ni en la práctica a personas que hayan ingerido bebidas alcohólicas; no enseñan el juego en su totalidad, "se guarda una punta"; se practica fuera del alcance de miradas curiosas, en lugares solitarios y grupos pequeños.

Asimismo, las prácticas europeas ofrecen para la defensa personal la enseñanza basada en dar el perfil y no plantarse de frente al momento del enfrentamiento, así como el uso de figuras geométricas para encauzar, con zeta la conciencia espacial de los movimientos. Es constatable en manuales de esgrima europeos cómo se emplea el cuadro, la cruz y el círculo que a su vez son esquemas para establecer el compendio de pisadas con el cual se enseña el juego de garrote venezolano. Sin embargo,

103 W. Hidalgo, *El juego… Op. cit.*

estos hechos no son suficientes para otorgarle a alguna esgrima europea el carácter de origen del juego de palo venezolano, puesto que este último presenta otras características presentes en prácticas de otros continentes.

Sobre la influencia africana

Debido a la trayectoria histórica y la distribución migratoria en el país durante la época colonial, la mayoría de los esclavos africanos fueron ubicados en las plantaciones de cacao en la zona costera y en regiones del estado Yaracuy. Ryan[104] afirma que en estas regiones sería más probable que se hubiese desarrollado un juego de armas afrovenezolano; no obstante, señala que el registro oral y escrito sugiere que los estilos de palos catalogables entre afrovenezolanos y afrocaribeños existieron en los puertos de Maracaibo, Puerto Cabello y Curazao; la relación entre estos y El Tocuyo se dio a través del garrotero Baudilio Ortiz quien atestigua que aprendió repertorios de palo y machete en los años de 1930 mientras laboraba en Puerto Cabello.

También se estilaba la práctica de juegos de palo en diversas zonas de África Occidental donde operaba la trata de negros, pero estas formas no guardan relación directa con los estilos ni los rastros evolutivos de los juegos de palo en Venezuela. Ahora bien, "es un hecho que existían o existen juegos de palo en todas las colonias americanas, donde la esclavitud africana fue de gran importancia". En el Caribe y Brasil, al haber sido localidades impactadas por la trata de negros, es posible que sus prácticas con palos hayan influenciado las formas ya existentes o quizás incluir sus estilos como novedad en la región. Esto queda a manera de hipótesis puesto que no existen datos validados que sean determinantes para afirmar que algún juego de palo latinoamericano fue generado o alterado por la influencia de los esclavos negros durante la época de la Colonia.

Al respecto, Röhrig resume las causas por las que otros estudios han argumentado en pro de la rama africana como influencia para el juego de garrote y para el juego de La Batalla propio del Tamunangue:

> La existencia de numerosas artes marciales tanto en África como en otras colonias esclavistas de América (Brasil y el Caribe) que se practican asociadas con música y baile; la existencia de luchas ejecutadas con palos en esas

104 M. Ryan, "The development…" *Op. cit.* pp. 67-92.

> mismas colonias, siempre practicadas por los esclavos y sus descendientes; la existencia de las mismas modalidades de juegos (de riña, recreativo/deportivo, festivo/devocional) en otras artes marciales afroamericanas y el siempre posible pasaje de uno al otro.[105]

La región de El Tocuyo es considerada un núcleo del juego de garrote. Durante la época colonial fue un sector para la plantación de caña, lo que sugiere la presencia de esclavos. Es posible pensar que la influencia de estos esclavos, negros, zambos, mulatos…, fue determinante para el desarrollo de juegos de palos o sistemas de defensa personal. Para el autor, la existencia de juegos de palos en las colonias americanas donde existió esclavitud africana es prueba de que el juego de garrote posee ancestralidad africana y así señala el nexo con Venezuela:

> Lo que es menos conocido es que la práctica de juegos de palos era común en muchas zonas donde los negreros compraban su mercancía, o sea, en África Occidental y en el Sur de África […] en esta última región, muchos pueblos ganaderos practicaban juegos de palos que les eran útiles en el trabajo con el ganado y en la defensa de los pastos […] su uso era restringido a la adolescencia. […] existían diferentes modalidades de juego (juegos, torneos, peleas) como en Lara. […] Los juegos de palo llamaban la atención de las autoridades coloniales cuando los jóvenes inmigrantes venían a las ciudades o a las minas en búsqueda de trabajo, y constituían grupos marginales que usaban garrotes en sus enfrentamientos entre ellos o con la policía.[106]

Es rescatable de los juegos africanos la ambidestreza en las prácticas recreativas o de lucha porque en el juego de palo no existe la diferenciación entre zurdos o derechos; esta ambidestreza no se encuentra presente en las formas de esgrima europea. Se enseña desde el comienzo a manejar la vara indistintamente ya que se debe tener manejo de ambos lados por igual. Sin embargo, las prácticas africanas, si bien presentan este elemento, también son meramente frontales, es decir, que el perfil no es ofrecido al momento del enfrentamiento, a diferencia de lo que caracteriza al juego de palo venezolano, que, al igual que las esgrimas europeas, se basa en ofrecer el perfil. Por otro lado, la musicalidad no es un elemento que forme parte de los fundamentos del juego ni es un elemento a relacionarse propiamente con este, sin embargo, se procura

105 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. 1999. p. 67.
106 Ibid., pp. 62-63.

que durante las prácticas se conserve cierto ritmo para mantener la templanza por un período prolongado, mas no es imperativo ni requerido durante un juego o una riña. La musicalidad solo está presente en el Tamunangue porque va en conjunto al floreo de garrotes y permanece durante todo el ritual.

Sobre la influencia latinoamericana

En las tierras de *Saint-Domingue*, actualmente Haití, hay datos del año 1797, específicamente narraciones de Moreau de Saint-Méry, acerca de un juego de palo ejecutado con increíble pericia y velocidad por los negros esclavos. Sus palos tenían un tercio encabullado con "cueros y clavos dorados", y existían dos dinámicas de enfrentamiento: una de combate puro, en la que los participantes se sacaban sangre; y otra denominada *joute* o *espece de lutte*, de carácter amistoso, en la que se lucían las destrezas, y a quien quedara como más hábil se le otorgaba la palma. Un juego similar, intuido a partir de un grabado de A. Brunias[107] del siglo XVIII, se hacía en la isla de Dominica; este caracteriza a un negro francés y a un negro inglés luchando entre muchos espectadores, por lo que se supone era un acto público, con alguna normativa y ritualidad.

Kalinda es otra pelea de palos perteneciente a la isla de Trinidad en el siglo XIX. Podían ser combates públicos o privados, o peleas entre grupos e incluso pueblos. Esta modalidad es diferente a las demás puesto que también incluye entre sus participantes a miembros del género femenino; se caracterizaba porque cada grupo tenía a un campeón llamado *Kalinda King*, este al igual que el *Maculêlê* brasilero, era un juego de palo acompañado con música.

En Brasil, a principios del siglo XIX, João Mauricio Rugendas describió "una especie de danza militar: dos grupos armados de palos puestos uno frente al otro y el talento consiste en evitar las puntas del adversario" , sin embargo, fueron los inicios de la *Capoeira* y no del *Maculêlê*, el cual para el año 1940 constituía una práctica más parecida a una danza que a un encuentro de lucha, se ejecuta con dos palos, mientras el capitán porta uno solo.

Las prácticas latinoamericanas, históricamente marcadas por la época colonial, tuvieron un tránsito cultural que facilitó el intercambio, por

107 Ver anexo n.° 1.

ello es posible que esta parte del mundo adquiriera particularidades de las prácticas de la esgrima europea y de las formas de lucha africana.

Las muestras de prácticas que involucran el uso del palo son variadas a lo largo del mundo. Las particularidades de cada una de estas se derivan de las necesidades que enfrentó cada sociedad en el momento de desarrollar su propia práctica. Es por esto que encausar el juego de garrote junto a otras prácticas extranjeras, no le aporta ni da cuenta del juego en su totalidad, que aún frente al peligro de extinción que enfrenta, demuestra más bien que cada sistema de defensa personal lleva consigo una carga particular que fue lograda al momento de su desarrollo, motivado por el contexto histórico-social y geográfico.

CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DE GARROTE COMO MANIFESTACIÓN VENEZOLANA

El juego de palo –a propósito del apartado anterior– puede haberse nutrido de prácticas extranjeras, sin embargo, el desarrollo de las técnicas con base en los fundamentos del juego anteriormente expuestos son un indicador de que el juego de palo venezolano es una práctica gestada y desarrollada en el contexto venezolano.

De manera tipificada, el ser venezolano del siglo XVIII presentaba características que se reflejaban en el proceder de las personas; el juego de palo venezolano, por ser tradicionalmente reconocido y estar registrado como una práctica de hombres, era reflejo de las formas en que ellos interactuaban con el entorno. Para ese momento imperaba el trabajo en el campo, las faenas se prestaban para determinadas relaciones sociales, estando entre estas las relaciones de conflicto en las que la violencia se ejercía para defender el honor y la hombría como parte de la cotidianidad del varón venezolano.

En el juego de palo se perciben aspectos del venezolano; en sus fundamentos se encuentra presente el encarar las situaciones, hacerles frente: plantarse y salir hacia adelante; no huir a menos de que sea el último recurso y saber cuándo hacerlo; estar atento, ser perceptivo, no confiarse, aprovechar las entradas que se presenten, improvisar, no dudar; estar presente en la situación que se enfrenta y no con pensamientos en otro lugar, no estar confiado ni apurado porque "el garrotero no se puede prestar a equivocaciones" motivadas por el descuido; no permitirse el descuido que pudiera hacer peligrar la propia vida, ser cauteloso… Tales elementos son un recuento de menciones por parte de los jugadores del patio Jebe Negro durante sus prácticas o en momentos posteriores a estas. Particularmente, Bonilla comenta que:

> ¿Se expresa la venezolanidad allí? Sí, he tendido a pensar y románticamente lo veo así, que… bueno, que parte del ganar las batallas o la Independencia de nuestro país se debe a un cuerpo defenso, a un cuerpo armado no de manera militar como entendemos ahorita, sino que formado con posibilidades o habilidades que tenían que ver con el extracto popular, que practica este

> tipo de cosas, que de eso se rescata actualmente o rescatamos este pedacito, pero yo pienso que eso, los lanceros de Páez, te hablaba o te mencionaba a Juan José Rondón, ese hombre aguerridísimo, eso no es formado por ninguna… ¡y eran!, logramos lo que logramos gracias a hombres como esos que practicaban cosas como las que nosotros pretendemos hacer, y les resultó y le ganamos a gente formada para la batalla, para matar, y esto venía de la faena de su trabajo diario, en un medio o un ambiente adverso, duro, rudo como el llano o la montaña por ejemplo, un trabajo de campo, ese trabajo es arrecho.[108]

La conjunción de determinadas condiciones en la Venezuela de la época colonial condujo al campesino a desarrollar y generar como sistema de defensa la pelea con palos llamada juego de garrote; y fueron las relaciones interculturales las que nutrieron la práctica, junto al empeño o la necesidad del campesino de desarrollar una técnica efectiva, dotada de elementos que le permitieran siempre contar con una salida –y a su vez domar el espíritu iracundo o volátil del hombre venezolano–, para adoptar la cautela y precisión necesarias para enfrentar el panorama con que se topase.

El juego de garrote era la práctica cultural con la que se enseñaba a los muchachos a ser hombres; en el entendimiento de una época en la que se tenía que dar cara al trabajo del campo; estar alineado con el honor y el respeto que deviene de la administración y correcta atención a los intereses del trabajo y de la familia, porque era necesario para preservar la vida, para poder responder en caso de algún altercado y para aprender que –si la tensión de miradas logra resolver la situación en otro plano distinto al físico– la disputa, declarada o no, entre dos hombres puede evitarse. Y esto sigue siendo valedero, hoy día, entre dos personas. Bonilla comenta que:

> Parte de hacerte hombre es valerte por ti mismo, por ti solo, ser capaz de valerte por ti, el enviarte a que aprendas a… infiero yo, de eso que también he leído, enviarte a que te enseñe un compadre tuyo o un conocido a tu… a sus muchachos, una actividad que realmente es dolorosa, en muchos momentos, que no es tan sencilla y que de repente no es del agrado directo, porque no la vio por televisión y dijo "ay, yo quiero practicar esto", sino que el papá sabe, dice, no, "vaya y aprenda esto porque esto le va a servir realmente", entonces es como una base, sí, cuando el muchacho se pone a llevar palo se avanza lo que se tenga que avanzar, muy probablemente va a surtir en él el efecto de

108 Onán Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

> madurar muy… ¿no dicen que los golpes en la vida enseñan? Muy probablemente el muchacho vaya lejos de adolecer, aprender algunas cuantas cosas a propósito de ese diálogo que te enseña el juego de garrote. [109]

Los referentes venezolanos inmediatos sobre las batallas se disputan entre armas de fuego conocidas por sus marcas, lanzas, espadas o sables, sin embargo, la capacidad adquisitiva no permitía que quien quisiera llegara a poseer alguna de estas. Las armas empleadas, como he sugerido en apartados anteriores, eran parte de las herramientas de trabajo: el cuchillo, machete y un palo o un mandador eran los artilugios con que el hombre venezolano se entendía, manejaba y que empleaba diariamente.

Hago constante mención al hombre campesino por ser este el que impulsa, emplea y enseña a cabalidad la práctica del garrote. En suma, se le podría considerar el heredero de esta práctica, cuyo origen es indeterminable por la escasa documentación y la débil relación con otras prácticas de luchas extranjeras.

Otras clases sociales tuvieron relación con el juego de garrote, mas en los registros y relatos sobre el tema se toma al hombre campesino como el eje central para su práctica; y como dice Perales "¿quién es el jugador de garrote? Una persona normal, usualmente campesino o del pueblo en el sentido de que no es campesino sino pulpero, policía"[110]. Es admisible considerar que hombres de otras clases sociales tenían acceso a otro tipo de armas e instrumentos, y motivado a que su práctica diaria no contemplaba la faena del campo, no gozaban del talante físico ni la disposición o consideración que podría acarrear el trabajo del conuquero, jornalero o similares.

El campesino venezolano tiene consigo la sabiduría popular, nombrada así desde el mundo académico; sin embargo, forma parte de la cotidianidad y quehacer del campesino. El interés por rescatar y difundir esa sabiduría entre todos aquellos que deseen conocerla y retomar las raíces de su tierra venezolana –por parte de personas ajenas a la dinámica del campo–, ha tomado diversas formas; una muestra de ello son las movidas sociales artesanales y los esfuerzos por reivindicar las tradiciones populares.

Este trabajo va de la mano de las labores de la Fundación Cultural Jebe Negro, que se plantea como objetivo permanente difundir la práctica del juego de palo venezolano y las tradiciones que consigo arrastra, a través de las más diversas formas y vías.

---

109 Onán Bonilla. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
110 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

Esta labor pionera se distancia de los preceptos tradicionalistas del secretismo, sin embargo, los miembros de la fundación han concluido que, sin necesidad de compartir los secretos del juego (que intuyo son los verdaderos elementos a resguardar), han conseguido aprovechar las plataformas de acción en las que la dinámica social del siglo XXI se inserta y conseguir la difusión necesaria para cumplir con el objetivo de dar a conocer el juego de garrote como una práctica tradicional popular del venezolano de campo. Y que abriga saberes valiosos acerca del vivir, en cuanto a formas de conocimiento no académicas: relacionarse con los otros; defensa; cuidado; conciencia e inteligencia del cuerpo; artesanías y aprovechamiento del campo, entre otros. Como dice Bonilla acerca de los aprendizajes que ha tenido junto a campesinos:

> A mí me gusta a veces echar mano de algunos refranes populares también porque los escuchaba y, anécdotas y cosas, modos de ver con mayor simpleza la complejidad, o de explicar lo complejo desde una frase sencilla, pero entender que en esa frase sencilla se abarca un universo de cosas y se explican ¿sí? […] nuestro campesinado venezolano, en una frase te dicen… sí bueno, eso es un refrán, un refrán popular, pero yo veo que los refranes populares tienen… rescatan ellos, no sé, o veo, entiendo que hay una profundidad tal allí adentro que habla efectivamente de una experiencia de vida, y no es un simple… no es una simple frase hecha, para salir de una conversación y ay, me da flojera decir muchas cosas y mira, morrocoy no sube palo ni cachicamo se afeita y lo dejo así, ¿no? es que cuando digo que morrocoy no sube palo ni cachicamo se afeita es porque la intencionalidad de todo lo que enmarca en lo que pueda estar ocurriendo en una conversación entre dos personas, ellos que son entendidos en su jerga, están llegando a un entendimiento superior que quizá muchos doctos, que puedan durar media hora tratando de explicarse y de discutir y debatir un tema […] en ese sentido creo que me ayudó a degustar, desde la simplicidad del lenguaje la complejidad de la vida.[111]

Es comprensible que el venezolano del siglo XXI, y más aún el citadino contemporáneo, se encuentre disociado de estos saberes. Sin embargo, no existe una separación definitiva puesto que en la interrelación con sujetos ajenos a la práctica del juego de garrote venezolano, los jugadores han evidenciado que existe una relación del elemento citadino contemporáneo con el juego, sin que necesariamente esté involucrado con la práctica. Perales comenta que:

111 Bonilla, "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

Vemos que empiezan a movérsele con el juego de palo en Venezuela al venezolano unas reminiscencias ancestrales que no las mueve la Vinotinto, que no se las mueve el Caracas-Magallanes, que se intenta mover con panfletos, pancartas, colores. Pero que no resultan porque no son auténticos. Entonces se empieza a ver que el juego de palo parece que sí empieza a revivir esas potencias que son nuestras y que las personas lo perciben y se empieza a ver como bandera política, como algo de lo cual agarrarse, porque ¿de qué color me agarro? porque si en el país donde estoy no aprendimos nunca a aprender a caer, nada de esto. Los estándares internacionales, las empresas privadas, no se instalaron aquí. Hemos sido totalmente consumidores y no productores. Hemos vivido un proceso de eliminación en nuestra cultura. Venezuela es un país tan violento que hubo que apagar la guerra y el juego de garrote hubo que callarlo; hubo que decomisar las armas, hubo que fundirlas, hubo que prohibir el propio juego porque ¡coño! ahí está la frase del "cuero seco", Páez, pero después de Páez se decía que Venezuela era un cuero seco, a esta gente tú la pisas por un lado y por el otro se levanta. Qué cruel… pero qué imagen, que un líder como Páez te diga que Venezuela es un cuero seco, tú lo pisas por un lado y por el otro se levanta, ¡verga! esa imagen es brutal. Eso hubo que silenciarlo, eso y otras cosas. De tal manera que hoy después de todo ese silencio nos vemos enfrentados a algo como el tema de juego de garrote y nosotros nos vemos en la necesidad de difundirlo y por esas cosas hacemos el trabajo y porque es algo personal interno individual. Nos parece maravilloso y como cosa maravillosa nos gusta compartirlo porque está cargado de experiencias significativas que pensamos que son positivas para el desarrollo del ser humano en general. No me gusta usar la palabra desarrollo y porque es un valor nuestro, la persona, con toda seguridad, la persona que se acerque al juego con cierta curiosidad, seguro va a encontrar en él más respuestas y más evidentes y más tangibles en el propio juego así como está, así inclusive primitivo, que en cualquier otra cosa artificial que esté buscando. Tendría que ¡no joda! ponerse a buscar bien en el mundo para encontrar cosas auténticas que le den, no esa sensación, porque no es solo una sensación. Esa vivencia, ese contacto, ese puente con nuestros referentes, con nuestro pasado, cómo ligarlo con nuestro presente: ¿quién soy? ¿De dónde vengo? las preguntas clásicas. Nosotros estamos seguros que en el juego de palo venezolano se encuentran respuestas más serias, tangibles, a esas preguntas que en cualquier otra cuestión artificial que se pueda practicar; y entonces por ahí va la cosa. No pienso que sea para todo el mundo, no tengo el afán de

> enseñárselo a todo el mundo, pero sí tengo el afán de que sea conocido y hasta ahí llega la ambición.[112]

Personajes del jugador de garrote: los primeros referentes

El jugador de garrote puede ser definido por muchos aspectos y a mi parecer no existe a ciencia cierta una cartilla que determine cómo es o cómo deba ser un garrotero. Bonilla relata:

> Sanoja refiere a uno de ellos (un jugador), Napoleón Zapata, que cuando le preguntaban por el juego, el tipo y que se quedaba lelo mirando lejos y que no respondía, y que cuando al fin respondía decía "esto es un mundo" y no respondía más nada.[113]

Así como el juego es un mundo, me gusta pensar que los jugadores, al incorporar la práctica en todo aspecto de sus vidas, están incorporando todo lo que "ese mundo", que mencionaba el jugador Zapata, pueda arropar. De esta manera, cada informante ofreció sus visiones acerca de lo que es o ha sido el garrotero, a modo de expandir el término de "jugador de garrote" y no de limitarlo o reducirlo con generalizaciones. Ovalles comenta acerca del jugador de garrote que:

> La presencia de un garrotero no es la misma presencia de cualquier otra persona […] Está solo cuando le toca estar solo, y está acompañado cuando le toca estar acompañado. Muy ambigua la respuesta, pero es que el jugador de garrote básicamente es una persona prudente que está alerta todo el tiempo, que sabe dónde está la salida, que sabe qué herramientas tiene, que tiene el juego como un pañuelo para ser usado, que si no lo necesita no lo va a usar, es más, ni siquiera lo va a mostrar; que se sale hacia adentro […] aunque no vaya más erguido en lo físico, en lo interno va más erguido; la forma en que mira, cómo mira, dónde mira. La forma en que camina […] el garrotero tiene una forma de andar, hasta de pararse pues que no es normal de un ser humano que no sea garrotero… […] el garrotero no se sienta nunca en el espaldar. Dicen del garrotero que duerme con un ojo abierto y otro cerrado, que pegaba el oído del suelo para que no lo agarraran dormido, ¿qué más? no sé, tantas cosas, eso que pasaba primero el sombrero por el umbral de la puerta

112 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
113 Onán Bonilla. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

> y luego pasaba él […] no necesariamente con una excelente forma física, pero sí con conocimiento de dónde están sus pies y dónde están sus manos…[114]

En los siguientes apartados abordo los diferentes personajes de jugador de garrote conforme a la caracterización lograda, partiendo de una temporalidad histórica. Sin embargo, aun cuando hay personajes que coexisten en un mismo espacio-tiempo, se propone una división no exclusiva por bloques cronológicos que sugieren, según las fracturas evolutivas, el inicio o cierre de la época de los distintos personajes.

Las fracturas evolutivas que contribuyen a marcar una temporalidad para los personajes de jugador de garrote proceden del transcurso histórico que Venezuela atraviesa. Los cambios estructurales[115] que impactan, entre otros, a la instancia social, proponen la reconfiguración de los espacios y de sus habitantes, con lo cual las prácticas de socialización se constituyeron progresivamente conforme al entorno que las arropaba.

De esta manera, el jugador de garrote transita por los cambios estructurales que sufren las instancias que le anteceden. A razón de supervivencia en el ámbito social y económico, el jugador de garrote subsiste en latidos acallados, insertos en el acervo cultural del venezolano a través del tiempo y de los personajes que a continuación expongo.

El hombre campesino

Sin un sombrero, chimó y garrote, un hombre valía nada.

El imaginario en torno a la figura de hombre que hasta aproximadamente los años 50 del siglo xx tuvo vigencia, llamada por algunos jugadores "la época de oro del juego de garrote", estaba fuertemente relacionado con elementos que le otorgaron valor, y a su vez, por la manera de conducirse. El comportamiento que el hombre demostraba y que lo caracterizaba, la conjugación de comportamientos, aunado a objetos de su indumentaria, le otorgaban al sujeto cierto honor. Tal era la representación del hombre campesino; un personaje cuidadoso, recio, cauteloso y desconfiado. Un personaje sin ánimos de exhibir lo que

114 Ovalles, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

115 Referido a todas aquellas instituciones que esbozan el tipo de dinámicas sociales, enmarcadas para este caso en el territorio venezolano; entre ellas están las transformaciones del Estado, de la economía, de las políticas y las concepciones acerca del ciudadano, entre otras.

sabía, los aprendizajes llamados tesoros y que permanecían bien guardados hasta que fuera necesario emplearlos; un hombre de armas tomar de ser necesario.

Tal conducta del personaje iba acompañada de una sencillez estética; el hombre campesino utilizaba lo que tenía a disposición y lo que le era cómodo para el trabajo. No existían distintivos más allá de lo que la estratificación social imponía, es decir, que un conuquero no vestía las mismas prendas del hacendado y esto aplicaba hasta en las armas que empleaban. La imagen que caracterizaba al hombre campesino "constaba de sandalias llamadas 'alpargatas', un sombrero de ala ancha, pasta de tabaco o chimó detrás del labio inferior y un bastón templado al fuego, encabullado (un garrote) en su mano".[116]

Los hombres solían llevar consigo garrotes debido a las tensiones entre familias producto de diversos problemas o en anticipación de estos. Además, se consideraba al garrote entre los componentes infaltables de la vestimenta, ya que se sabía cómo jugarlo o utilizarlo en contextos no lúdicos. Con lo cual y ante la realidad social de la época –que carecía de respaldo jurídico para la protección social– y dado que el entorno estaba conformado por vastas tierras alejadas de la vista de quienes tuvieran como tarea hacer cumplir alguna normativa, las riñas eran resueltas con duelos informales de hombre a hombre.

Los hombres cargaban palos según relata Ricardo Colmenares: "Porque tú sabes cómo pelear con los palos y si yo no tengo ese conocimiento y yo voy a pelear contigo, entonces tú vas a tener ventaja sobre mí",[117] además se debía estar preparado no fuera a ser que lo sorprendieran para quitarle la vida y esto le pudiera acarrear complicaciones para la defensa.

Para el hombre y la familia de este período, la honorabilidad era un aspecto que no se descuidaba en ningún momento y bajo ninguna situación. "El concepto de honor masculino implicaba defenderse de cualquier intento ajeno de humillación"[118]. El honor, comenta González, era desde el siglo XVII la base del orgullo familiar del venezolano mostrado en los hombres y en sus hijos, este estuvo ligado a temas sobre la defensa personal, porque era la actividad o herramienta que le permitía en situaciones determinadas salvar su vida.

116 M. Ryan, "Pueblo street fighting to national martial", *American Ethnologist*, 2011, p. 71.
117 Colmenares en Ryan, 2011, p.71.
118 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*. p. 83. 1999.

Se pudiera decir que las demostraciones de hombría se situaban en un plano físico. Las destrezas y nociones en actos de naturaleza violenta era lo que se estilaba, es decir, que el acuerdo o solución de problemas se conseguía por medio de la imposición de la fuerza y la destreza física entre dos o más hombres, y no con el diálogo o apelando a la ley nacional. Esta última intervenía en caso de que alguien hiriera gravemente a otro, sin embargo, las disputas entre personas o las lesiones leves o medias no eran consideradas actos que debieran reportarse ante las autoridades. Muestra de ello son los archivos penales trabajados por Röhrig[119], los cuales, al agrupar los tipos de denuncia según el arma usada, muestran que aquellas eran hechas solo cuando la vida del malogrado había sido fuertemente amenazada.

Ejemplo de esto es el caso en el cual la víctima atacó con garrote a su oponente, quien le propinó varios machetazos, de los cuales la víctima logró cubrirse con su garrote y, en consecuencia, fue incriminado el mejor armado por haberse encontrado las marcas de los cortes del machete en el garrote de la víctima. En tanto no existieran muestras de riesgos que atentaran contra la vida, las acciones violentas en diversos grados que no alcanzaban un nivel de gravedad eran brollos en los que hombres salían apaleados o cortados, mas no incriminados porque el resolver alguna diferencia "como hombres", sin armar líos ni involucrar a otros que no fueran ya partícipes, era lo que se estilaba.

El combate era un evento no tomado a la ligera, se cumplían ciertos preceptos y posiblemente alguna norma acordada, quedando de parte de cada quien la interpretación de la situación, para saber cuáles salidas tendría a su disposición. Se desconoce cómo se generaban los acuerdos que concertaban dos hombres o más para resolver sus diferencias o molestias utilizando armas; es bajo la mediación de los preceptos que los hombres luchaban y, sin necesidad de ganar o perder, preservaban su honor.

"Antes de atacar, uno debe estar seguro que se está quitando". Esta noción es repetida con frecuencia en el patio Jebe Negro y es un elemento de gran importancia que se desprende de los patrones de conducta y socialización que existían desde este período y que perduran hasta la actualidad. El concepto de preservación del cuerpo y de la vida en las destrezas de defensa personal es un precepto esencial para comprender el juego de palo, ya que es un elemento que le da un enfoque innovador a los sistemas de armas empleados en Venezuela.

119 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…", *Op. cit*.

Los sistemas para la defensa corporal que se enseñaban, en el caso del juego de garrote venezolano, partían de ganar agilidad y pericia en los quites y en la defensa antes que dar mayor importancia a las técnicas de agresión. Porque echar un palo o cortar con cuchillo o machete es más o menos sencillo, indica el maestro Danny Burgos, en tanto el oponente conozca más o menos su cuerpo y la movilidad que pueda tener. Sin embargo, garantizar el quite es tener por segura la preservación de la vida y la continuidad de la riña hasta que verdaderamente alguno de los partícipes sea vencido, bajo el entendimiento de que no fue traicionado o "atacado por la espalda", sino que fue derrotado frente a frente, cuerpo a cuerpo, consciente de lo que estaba sucediendo, en capacidad de responder y por lo cual, llegado el momento, vencido.[120]

El diferenciar escenarios entre juego de garrote y los de riña para este momento histórico se hace complejo en tanto suelen ser abordados como dos manifestaciones de una misma cosa. Sin embargo, en conversaciones sostenidas, el maestro Danny Burgos[121] reitera lo mencionado anteriormente, que la riña es un solo palo. Y es bajo este esquema que es determinable cuándo es juego y cuando es riña.[122]

Por otro lado, la literatura referente al juego de garrote venezolano citada en la presente investigación indica que la riña era una tendida entre dos o más hombres fundada en la agresión e intención de terminar con la vida de la otra persona. Sin embargo, maestros como Eduardo Sanoja comparten que el juego de garrote puede llegar a escalar en riña y entonces se alcanza un estadio llamado juego de riña. Tales opiniones encontradas dejan en interrogante las precisiones sobre lo que pudo haber sido o puede ser sobre la diferenciación entre juego o riña.

A mi parecer, el juego de garrote es una práctica nutrida de agresión, tensión y malicia porque emula un combate real y a su vez constituye un duelo de corte amistoso. La diferencia está pautada según quienes sean partícipes y si deciden vaciar un palo en el otro, aun cuando se sabe que ya está pegado y el otro lo reconoce; o si bajo el entendimiento visual y el diálogo corporal llegan al acuerdo de continuar con la pasadita sin necesitar vaciar el palazo al otro, o estrechar manos y continuar con sus vidas.

La diferencia entre desatar una riña o iniciar un juego de batalla depende de los jugadores, del acuerdo que se establezca entre ellos. El juego, según Daniel Perales, es la emulación de un combate, es el medio para

120 Danny Burgos, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).,
121 Ibid.
122 M.C. Kammann, *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

aprender fundamentos y destrezas que permitirán a la persona encarar una eventualidad violenta en donde la vida corre peligro; pero el juego no es ni debe ser un encuentro que termine en la muerte de un participante.

El juego es enseñado y asumido con la solemnidad del combate, mas no busca reproducir las consecuencias de este, ni poner la vida del otro en peligro, más bien procura refinar la técnica y afianzar los fundamentos que le permitirán a la persona tener una base para una eventualidad realmente violenta.

A su vez el juego procura forjar el carácter, la disposición de "defensión" ante el entorno: la consciencia de ser, fudamentada en la comprensión de las habilidades corporales y sus limitaciones.

Por tal motivo, siempre está presente en el discurso de los maestros y de los jugadores del garrote que el garrotero, generalmente, es una persona cautelosa y tranquila, pero violenta cuando es necesario.

Ahora bien, la práctica de palos es una actividad violenta, en la cual se requieren agresividad, malicia y cautela. Por esto, en el juego de garrote venezolano existe gran interés del maestro por zumbar palos a diestra y siniestra con sinceridad, dirección y mayor o menor rapidez, según el grado de aprendizaje que tenga el discípulo, precisamente para que desde un comienzo entrene su cuerpo al quite para preservarlo, haciendo uso de las distancias corporales, de sus manos, cuerpo, herramienta o arma, y pueda conocer sus limitaciones y aprenda a sopesarlas para estar prevenido ante cualquier eventualidad.

El juego de armas específicamente con palo, cuchillo y machete más antiguo que se ha registrado en Venezuela, data de comienzos del siglo XIX, asociado con un gran período de violencia. Según Ryan[123], esto fue una respuesta a la débil concepción de dureza del Estado central aunado a la llamada cultura de honor; de esta manera muchos hombres desarrollaron y continuaron perfeccionando diversas habilidades en los juegos de armas para servir en múltiples contextos y principalmente poseer una habilidad a manera de herramienta que sirviera para imponer un estado de norma entre los *entendidos* de la sociedad venezolana tradicionalista. Fue el garrote junto a las otras armas de usanza que con su práctica concertaron los códigos que dieron paso a una normativa social jerárquica, ordenada y de respeto entre las personas.

Para el siglo XIX, debido a las amplias zonas desguarnecidas por la justicia formal durante el período colonial, el honor estaba cargado de contenidos machistas. Se hizo mayor énfasis sobre la virilidad que en

123 M. Ryan, "The development…", *Op. cit.*

lo establecido en el modelo clásico de la cultura ibérica. Como sugiere Röhrig[124], la violencia característica de las regiones fronterizas se debía a que la masculinidad de los hombres pobres del campo era construida a través de la violencia y el desafío. Esta incluía preceptos de humildad, reserva y respeto por el otro, mientras no hubiera motivo para lo contrario.[125]

En un relato de González en el que luego de haber mal usado un cuchillo durante la celebración del Tamunangue, un hombre se reencuentra con su padre quien lo reprende diciéndole: "Los verdaderos hombres (caballeros) no deben usar cuchillo para humillar y vencer a las demás personas". Los juegos venezolanos de armas fueron enseñados con tales preceptos junto a valores de hombría, patrones de conducta y formas de socialización.[126]

Además de las formas de emplear el cuchillo, existe una implicación hacia el uso de otras armas consideradas más adecuadas, según las eventualidades que pueda el hombre transitar y las maneras en que debiera hacerse; es decir, una pelea a cuchillo significaba un acto superior a una pelea a garrote, según los códigos sociales; si bien ambas armas podían ser letales, el cuchillo, por su naturaleza, podía ser considerado de poca hombría si quien lo esgrimía no tenía claros los motivos de su uso y lo que buscaba era dejar mal parao al otro, salirse con la suya o ganar poder por medio del escarnio o la humillación pública. Los registros documentales que se refieren al uso del cuchillo y los cánones que establecen su uso, son escasos, más bien son narraciones explicativas que se desprenden de textos que principalmente tratan del juego de garrote venezolano.

Durante este período para el garrotero, así como en los siguientes, el uso de las armas giró en torno a la protección de las tierras y sus recursos; su participación en rituales masculinos de jerarquía; la transmisión de actitudes propias de la conducta del hombre para ganar acceso al mundo espiritual; la importancia de transmitir los conocimientos propios del jugador de garrote a las nuevas generaciones, y por encima de las técnicas de pelea, una "serie de estructuras ilimitadas de razonamiento práctico que le permitan al individuo responder a contingencias de diferentes modos de combate que pudiera encarar de manera competente, eficiente y moralmente apropiada".[127]

124 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…," *Op. cit*.
125 *Ibid.*
126 A. González, *El juego de garrote.* Caracas: El perro y la rana, 2006, pág. 46.
127 Ryan, 2011, p. 69. "The development and tansmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo". *The Latin Americanist*, 67-92.

En relación con la historia social del garrote, Röhrig registra una anécdota que destaca cómo se configuraba la jerarquía social de la época: el hombre blanco comerciante y propietario, reconocido como ciudadano por otros, es aquel que monta mula y no burra, se arma con sable y no con otras armas rudimentarias; el hombre negro jornalero o conuquero, trabajador manual es llamado negro y no ciudadano, monta burra y se arma con garrote. Sin embargo, tener un arma cuya naturaleza es inferior a otra punzocortante no era impedimento para que quien cargara un garrote (que para entonces eran hombres libres pobres del campo) retara a otros individuos sin importar su nivel en la jerarquía social que imperaba.

Disgustos, riñas y brollos. El contexto social de las peleas de garrote en Lara

El doce de mayo del año 1825, el joven comerciante Antonio Ocanto, natural y vecino de Los Rastrojos, salió de su casa en la compañía de uno de sus esclavos y de su primo Pedro Ocanto. Se dirigían para Cabudare con "una punta de Ganado", o sea, cuatro reses, que iban a vender en dicho pueblo. Iban por el Camino Real y "luego encontraron con Félix Urquiola, y se bolvió también con ellos ayudándoles a conducir las reses por que benían dándole trabajo". Poco abajo de la Capilla encontráronse con Juan Antonio Silva y Eugenio Castillo, vecinos de Los Rastrojos que iban en dirección contraria.

Antonio Ocanto requirió entonces a "su esclavo que benía de puntero, aparta quantos parapetos hubiere en el Camino para que no se me prendan mis Reces". A partir de ese momento las versiones de los eventos divergen ligeramente. Juan Antonio Silva relata que apenas respondió a Ocanto que:

> "él no era parapeto y reiterándole Ocanto que era un parapeto, le contestó […] que más parapeto era él, y tirándose [Ocanto] de la Muía (mula), desnudó el Zable, y a pesar de que Castillo le suplicó, se dejase de eso, le acometió y le dio tres heridas […] en cuia sazón aconsejaba Pedro Ocanto, á Antonio, diciendole, échele, échele, échele, y dejando Antonio á Castillo, se bino sobre mí, y me hirió levemente en un brazo".

Según la versión de Pedro Ocanto, "no se apartó El Juan Antonio Silva", montado en su burro, "como lo hizo el Eugenio Castillo". Entonces su primo Antonio

> "previno nuevamente, repitiendo a su esclavo: "Apártese todo parapeto, que encontrase en el Camino a que respondió el dicho Silva, que más parapeto era él, y le requirió nuevamente diciéndole Negro no seas mal criado, a que le contexto Silva, más mal criado, y despótico, sería él, y *apeándose Ocanto con el machete desnudo, diciéndole, que es lo que dices,* a que le respondió lo que oyes, y tirándose a el zuelo Silva, enarboló su Garrote, y se intrincan de palabras, en este estado se metió de por medio, él que declara, deje de eso Antonio y le dijo este á Silva, salte para á fuera, y botaré el Machete para que no digas que te pego con bentaja, oliendo estas palabras Eugenio Castillo, que quedaba dentro del Monte, *se salió a el Camino, diciendo que es esto contra mi compañero,* que lo que es con él, es conmigo, y le contexto dicho Ocanto, aun todavía sin haverle tirado á Silva, diciéndole no sea intrépido, quien lo ha llamado a Ud. a que le contextó Castillo, más intrépito es él, con lo que se incomodó Ocanto, y sacando el Machete que ya lo tenía embainado le tiró un planazo, y siguió tirándole uno y otros, y a los tres, le tiró un palo Castillo, y quitándoselo como pudo, le tiró de filo con el Zable, y siguió dándole planasos hasta que lo hizo coger la carrera y quando estaban intrincado, le acometió por detrás Silva a darle un palo, a abrazándose el que declara con Silva le quitó el palo, a esto bolteó Antonio para atrás después que ya el otro havía huido, y le encuentra ya a Silva, una piedra en la Mano, para tirarle, y le dice para que tienes esa piedra Negro, y le tira un planazo, otro, y otro hasta que concluió tres, y en este estado se sosegó Ocanto […]".

La divergencia entre las diferentes versiones se explica por la clara intención de cada partido de presentarse en la luz más favorable. Los Ocantos insisten en mostrar la actitud ofensiva de Silva y luego de Castillo, primero no queriendo apartarse, después amenazándolos e insultándolos, lo que justificaba «contener» a Silva con los planazos de sable y luego corregir a Castillo. Juan Antonio Silva y su compadre Eugenio Castillo subrayan la actitud arrogante y ofensiva de Antonio Ocanto, lo que justificaba, desde su punto de vista, sus respuestas en defensa de su honor. Cada partido presenta uno de sus integrantes como tentando evitar el enfrentamiento. A pesar de las divergencias en los detalles, hay un núcleo de «datos duros» que no son contestados por ninguno de los participantes, empezando por el uso del insulto parapeto, hasta el enfrentamiento del palo con el sable.

Este episodio, uno de los más antiguos que hemos encontrado con referencia al uso del garrote como arma, ilustra perfectamente algunos de los temas que la historia social del garrote permite desvelar. Muestra

cómo el garrote se inserta en una trama, regida por un universo de símbolos, que expresan, cada cual a su manera, la jerarquía social:

Aunque no se le define color de piel a Ocanto, puede presumirse que se consideraba blanco, mismo siendo "blanco de orilla". Por esa razón él se arrogaría el derecho de tratar a Silva de "negro". Es sintomático que el tribunal lo trata como "ciudadano", denominación que no aparece cuando se refiere a Silva o a Castillo.[128]

Según la configuración social que predomine en una época, las tensiones entre individuos y las formas en que estos se relacionan, podemos afirmar que con cada generación surge un nuevo tipo de lucha o una variedad de alguna que ya existió. De igual manera, según el período en el que se enfoque la interacción social, así como lo que se considere violento, tendrá matices. El garrote es considerado por jugadores y maestros como una práctica violenta aun cuando no implique lesiones en el cuerpo. El juego de garrote venezolano es una práctica agresiva cuyas intensidades de violencia varían según las emociones suscitadas durante la pasadita, teniendo a bien aclarar que hay una distinción sensible por parte de los jugadores en determinar si un palo llegó, aunque no fuera marcado, si implicaba lesión o si era simplemente un golpe del que cualquiera pudiera sobrevivir.

Esta clasificación indeterminable entre los grados de violencia comprende un área difusa de compleja explicación, dado que en primer lugar los umbrales de dolor varían, y en segundo lugar la noción de agresividad y violencia del juego de palo es percibida de manera diferente, como observador o si se está involucrado en la práctica. Esto no quiere decir que no estén presentes el dolor, la agresividad y la violencia, sino que son asumidos y corporizados como componentes esenciales de la práctica por el observador, jugador o maestro.

Para el siglo XIX, las comunicaciones eran limitadas y se requería mayor tiempo para transmitir información a distancias medias y largas, de manera que las relaciones cotidianas se mantenían dentro de límites geográficos regionales.

Finalmente, construir una determinación cerrada acerca del hombre campesino sería una limitante reduccionista del espectro total de este personaje. Por consiguiente, propongo la definición relativa a partir de datos bibliográficos y experiencias orales de las personas involucradas con el juego de garrote venezolano. Para lograr esbozar categorías que le den contenidos al personaje del jugador de garrote venezolano, llamado el hombre

128 M. Röhrig, "Juegos de palo en Lara…," *Op. cit*. p. 71, 1999.

campesino. Tales contenidos se fundamentan en las aptitudes que definen al personaje –tratadas ya en párrafos anteriores–, que en suma son: cautela, malicia, coherencia, sencillez, respeto por los códigos, desconfianza, precaución, ecuanimidad, necesidad de instaurar un orden; darle valor y hacer respetar el honor por los méritos ganados con acciones constatables.

Los tiempos cambian y la cotidianidad se agota para dar paso, hacia los inicios del siglo XIX, a una nueva socialidad pautada por el tendido bélico que se desarrolla en el país, dándole cabida a un nuevo personaje del jugador de garrote venezolano denominado: el hombre para la guerra.

El hombre para la guerra

Considero como referente temporal aproximado esta nueva figura del hombre del campo que trajo consigo modificaciones en el conjunto de elementos que le otorgaban valor y honor, dado el momento histórico que se imponía y que incluyó un nuevo lenguaje orientado a la guerra. Referencialmente, abarca desde los inicios del siglo XIX hasta mediados del siglo XX, época de luchas internas, guerrillas, batallas por la independencia y reestructuraciones para la conformación del Estado moderno.

A inicios de este período y específicamente en las tierras sureñas de Segovia, estado Lara, se organizaron secretamente milicias que recorrieron ese territorio en apoyo a los caudillos regionales. Su paso por regiones vecinas trajo miseria a la población y ocasionó daños a las cadenas productivas de esos lugares, ocasionando la destrucción de infraestructuras en la zona y repercutiendo en la economía que se encontraba ya debilitada para el momento. No obstante, el comercio internacional del cacao, café y, años después, del petróleo venezolano, contribuirían a acallar las necesidades económicas del país. Bonilla hizo mención acerca de los hombres garroteros que pelearon en las guerras de independencia:

> Yo lo resumía en la frase, otra vez hacia lo japonés pensando en lo japonés que "esos eran los samuráis venezolanos", que nuestros viejos, nuestros ancestros fueron unos samuráis verdaderos, bueno, sin tener que apelar a "samuráis", a ver, fueron nuestros… Juan José Rondón, sí, en el llano. Ese, si se habla de los lanceros de Páez, y de Páez mismo como un gallardo y reconocido en Europa, Juan José Rondón se lo llevó en los cachos. Hay que leerlo un poquito y conocerlo pa' que ¡no joda! Ese sí era un hombre arrecho y vergatario, Juan José Rondón salva a la patria, a Bolívar, en los pantanos, por allá en Colombia, cuando se hizo la campaña por Los Andes, estaba… se vio perdido, Bolívar se vio perdido con toda su gente, y Juan José Rondón le dijo: … "todavía

> Juan José no ha peleado" y se encaró cual llanero en esos pantanos, y fue el que levantó y salvó la patria, salvó esa pelea, los pantanos de Vargas se llama, eso ocurrió en los pantanos de Vargas, fue una emboscada en los pantanos, en unos valles, tomados por lado y lado y no había por donde más nada, estamos listos, fritos, atrás unos ríos en el llano estaban crecidos, no había pa' donde coger ya muerticos, "mi General, todavía Juan José no ha peleado", "vaya usted y salve la patria", asimismo dice la historia, y salió con sus hombres y vaya que leer aquello dan ganas casi de llorar, ese hombre no ha sido reivindicado como debe ser, se oye de los llaneros, de los lanceros de Páez, incluso cuando se habla de lanceros, se habla de lanceros del sur, del Bajo Apure y los lanceros del Alto Llano o del Norte, que en realidad es Guárico que está más arriba y eran más arrechos esos que los de abajo, sí, lo que pasa es que la historia no los reivindicó como se merecen.[129]

A mediados del siglo XIX, para el Estado y la sociedad venezolana, el hecho de formar parte de la milicia estaba relacionado con riquezas y propiedades, excluyendo a los trabajadores urbanos y agricultores. Esas unidades de milicia fueron disueltas y pasaron a ser operadas por caudillos locales independientes, de acuerdo con la política de reclutar a los hombres trabajadores de clases rurales para crear una base de poder independiente como respaldo del poder político. Fue un hecho que los posteriores mandatarios se apoyaron en los caudillos regionales para reclutar, instruir y armar a parientes, clientes y trabajadores para ejecutar sus agendas políticas, y que por otro lado, pequeños mercaderes y dueños de medianas haciendas y plantaciones reclutaban, armaban, alimentaban y dirigían a parientes y clientes a lo largo de la época de guerra a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, dándose el caso de que algunos miembros se revirtieran y regresaran a sus terrenos o se ocultaran entre la maleza para conducir asaltos guerrilleros.[130]

La tensión social del momento, la instauración de una ley estatal que vendría a regir sobre el comportamiento mediante la penalización de aquellos actos considerados no aceptables, le sumaba un nuevo elemento a la sociedad venezolana. La ley promulgada instauró paulatinamente un nuevo orden y junto a este se elevaron otras estructuras en oposición al tendido político, motivo por el cual la cotidianidad del hombre campesino que ocupaba sus días en el trabajo y la vida del campo, se veía ahora quebrantada por la dinámica de un Estado premoderno, que

129 Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

130 Ryan, "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo", 2011, pp. 76-77.

complejizaba no solo su *habitus,* sino su visión de mundo y las concepciones que la componen.

Las nociones de peligro, violencia, seguridad, valores, entre otras, se amplían o modifican frente a las nuevas dimensiones que deben encarar, ya no como espacio geográfico determinado por los esquemas de producción aledaños, sino por la instancia Estado-Nación, así como las nuevas relaciones internacionales.

Es característica la distinción entre las prácticas relacionadas con el uso de armas propias del campo y propias para la guerra desde mediados del siglo XIX. En este caso, el palo o garrote era considerado anterior a las otras armas y de uso civil; en los escritos de la época se puede evidenciar que el armamento como sables y otros parecidos era considerado parte del momento histórico que caracterizaba su uso como exclusivo del ejército en el período bélico, mas no proveniente del acervo tradicional.

El interés por constituir un Estado moderno cobraría fuerzas a partir del año 1890, para cuando los grupos de élites se disputaban las candidaturas presidenciales. Cipriano Castro junto a Juan Vicente Gómez iniciaron la Revolución Restauradora (1899), en la que acompañados por sesenta hombres armados con machetes y rifles recorrieron victoriosamente desde las montañas merideñas hacia las tierras de Segovia (estado Lara), evitando encontrarse con las milicias que los caudillos enviaban a su encuentro para disolver al grupo rebelde que crecía con cada paso e incrementaba las probabilidades de llegar a la capital y tomar el poder. Tales acciones llevaron a Cipriano Castro a ocupar la presidencia; acto seguido instaura políticas para la modernización del país, y posteriormente para reclutar, armar y entrenar un ejército moderno, actividad continuada por su sucesor en el poder: Juan Vicente Gómez.

Durante el bloqueo a Venezuela (1902-1903) los hombres que acudieron al llamado de Cipriano Castro se sumaron a la defensa de la soberanía –incluyendo entre ellos a varios opositores del gobierno de Castro, pero que debido a la amenaza de una invasión extranjera se sumaron a sus filas. El conflicto que puso en peligro la integridad de la nación venezolana surgió debido a la aparición del petróleo como nueva fuente de ingresos, que alteró la dinámica socioproductiva del país.

Fueron algunos de esos hombres al servicio de caudillos locales –que practicaban y enseñaban el juego de garrote a miembros de su localidad o de su causa– los que formaron un contingente de individuos dotados de nociones acerca del uso de armas y conocedores de aspectos sensibles del ser humano, que les permitirían emplear tanto las habilidades y destrezas físicas

en la batalla, como las nociones intuitivas desarrolladas con la práctica del juego, no como evento aislado sino como componente estructural del ser.

Ya a comienzos del siglo xx, en los sectores civil y militar fueron incorporadas armas de nuevo tipo al parque ya existente, entre ellas: las duelas (tablones de madera), espadines, sables, lanzas y bayonetas. Daniel Perales y Onán Bonilla comentan que el armamento popular utilizado en las batallas civiles y de independencia involucró cierta gama de armas de fuego; sin embargo, fue el cuchillo, machete, lanza y palo, todos ellos de diferentes tipos, los que se emplearon a gran escala puesto que no estaban dadas las condiciones, primeramente, para dotar a un ejército con el armamento más innovador de la época, y luego porque el saber popular giraba en torno a los conocimientos relacionados con el trabajo manual del campo, y afirman que muestra de ello es constatable en las narraciones de las anécdotas de batallas como Matasiete (1817) y Vuelvan Caras (1819), en las que se demostró tal destreza de los campesinos –que fungieron como milicia– en el manejo de tales armas, que lograron la victoria en esas batallas, en condiciones numéricamente consideradas como imposibles.[131]

Para inicios del siglo xx, el gobierno de Cipriano Castro (1899-1908) otorgó tierras indígenas a miembros de la élite de Segovia que demostraron ser fieles al nuevo gobierno y a aquellos que podían ser posibles apoyos para el proceso político. Tales tierras estuvieron ocupadas por campesinos y comunidades indígenas, quienes por generaciones lucharon por mantener su territorio, y enfrentaron las medidas políticas mencionadas, llevándolos con el paso de los años, y bajo las medidas del gobierno gomecista, a conformar un proletariado rural, que luego se vio forzado a laborar en calidad de peón para compensar sus deudas o en calidad de trabajadores en las ciudades de Carora y Barquisimeto. Además, el gobierno eliminó a los caudillos a través de la desintegración de unidades de milicias privadas e intentó recolectar las armas que estuvieran en posesión de los individuos no pertenecientes al ejército nacional.

En ese entonces, la economía se encontraba en una situación delicada, sin la capacidad necesaria para echar adelante un Estado moderno; la producción se hacía cada vez más difícil y se encontraba en niveles precarios a raíz de los daños causados por las luchas internas; muchas plantaciones fueron inutilizadas y la importación de bienes fue la respuesta a la demanda interna. Ejemplo de ello fue el año de 1940, cuando el azúcar –que principalmente era procesada en haciendas larenses–, tras los enfrentamientos

131 Daniel Perales y Onán Bonilla. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

y la destrucción de los cultivos, pasó a ser importada de Cuba, al tiempo que se modificó el sistema de producción basado en la esclavitud por el sistema capitalista fundado en la producción por temporadas, y conllevó así al éxodo rural, suceso que modificó drásticamente la dinámica social del venezolano y su distribución espacial.

Con la prohibición de las armas de fuego durante el segundo período presidencial de Juan Vicente Gómez (1914-1922), los niveles y tipologías de violencia en el país se alteraron, y aunque hubo acatamiento de la ley, también existió un auge considerable en el porte y uso de armas punzocortantes. Para esta época el garrote se mantenía vigente en regiones del estado Lara hasta la década del cincuenta, momento final de lo que se considera la "época de oro del garrote". "El garrote siempre fue un instrumento de defensa popular"[132], y a esto se debe que haya sido empleado junto a otras armas en sublevaciones cívicas en contra de los patronos y figuras de poder durante las revueltas campesinas tras la muerte de Juan Vicente Gómez en 1936.

La tipología del hombre para la guerra está ciertamente marcada por las batallas desde los inicios del siglo XIX, sin embargo, los referentes sobre esta época en cuanto a características de la persona como sujeto individual y como sujeto social son limitados y carecen de especificidades, por ello, este apartado abarca desde el proceso de independencia hasta la constitución del Estado moderno, resaltando de este último los cambios sociales que trajo el descubrimiento y la explotación del petróleo.

Es posible considerar que el hombre campesino junto a las características que lo identifican, arropara al llamado hombre para la guerra. La fractura entre ambos radica en que el hombre para la guerra está dotado con nuevos elementos impuestos por el devenir histórico, lo cual necesariamente no implica desacuerdos con el hombre campesino, sino la adición de nuevas formas de hacer en consonancia con las que ya existían. En suma, el considerado hombre campesino agrega para finales del siglo XVIII a su acervo aquellos elementos que le fueron necesarios para desenvolverse y operar en el nuevo escenario de carácter bélico, dotado de complejidades en todo aspecto de su cotidianidad.

La migración conceptual de combate como evento focalizado en localidades que involucra dinámicas sociales aisladas a estructuras superiores como el Estado, al combate en batalla como movilización en grupos por el territorio nacional, con finalidades superiores y con conciencia de nacionalidad macroestructual, así como la noción espacial de territorio

132 Hidalgo, 2005, pág. 28.

para la guerra y no como espacio geográfico sectorizado por propiedades privadas, redimensiona la relación hombre-territorio y, como consecuencia, las relaciones hombre-sociedad, hombre-país, hombre-poder. Entendiendo que la lucha en las batallas involucraba a la anteriormente trabajada "cultura de honor" del hombre campesino, pero que para la época incorporó una noción nacionalista de corte bélico, motivo principal de las batallas peleadas y, en su mayoría, ganadas.

Pasan las décadas y con ellas los años cincuenta, momento en el que llegan a El Tocuyo un grupo de ciudadanos canarios a trabajar en obras (en la construcción de urbanismos) y comienzan a tomar lo que no les pertenece, acción que motiva a los tocuyanos garroteros a defenderse de ellos a golpes y a recuperar sus tierras y esposas.

En conclusión, el hombre para la guerra mantiene las características medulares del hombre campesino e incluye a su identidad nacional el espíritu impetuoso del hombre que adopta como oficio la guerra y cuya cotidianidad circunda al enfrentamiento violento que busca la muerte del enemigo y a su vez la restitución de los valores por los cuales lucha: una tierra libre con mejores condiciones para sus habitantes.

El guapo

El guapo fue un personaje histórico pero no necesariamente tiene por qué ser jugador.

Ovalles, entrevistado por Kammann, junio de 2015

Enmarcado en un contexto cada vez más moderno, el hombre venezolano acogió nuevas prácticas en su cotidianidad. Tocados por el trabajo industrializado, el éxodo rural y las políticas socioeconómicas regidas por parámetros de eficiencia y calidad, las prácticas culturales tradicionales realizadas en diversas regiones pasan a constituir un acervo sectorizado, cada vez más delimitado, cuyas muestras debían encajar en las formas que tales comunidades adoptaron.

Las ciudades pasaron a ser canales para facilitar el flujo comercial en el país. De esta manera, las dinámicas sociales se adaptaron a las nuevas formas institucionalizadas que acogió el entramado funcional del Estado moderno. Nuevas formas para el esparcimiento fueron importadas en el territorio venezolano, consiguiendo que prácticas tradicionales como la pelea de gallos, la coleada de toros y el juego de garrote se restringieran a aquellos espacios dedicados a su promoción, siendo cada vez menos espontáneos, populares y numerosos los sitios dedicados a tales prácticas en las ciudades capitales.

Las luchas callejeras para determinar quién era el mejor hombre, el reto y luchar con honor y tradicionalismo criollo venezolano, fueron quedando en el recuerdo y como práctica de algunos pocos hombres que se rehusaron a contribuir con la muerte de la práctica del juego de palo. Junto a unos cuantos compañeros supieron mantenerlo en vigencia como tradición de un grupo y ya no como tradición arraigada en la población.

Incluso cuando para esta época la tradición en torno al garrote se mantuvo, la imagen del guapo emergió como construcción social ajena de quienes practicaban y cargaban consigo la cultura del palo venezolano. El guapo caracteriza a un grupo inserto en el juego de palo y no a su totalidad. Fueron terceros quienes quizás por oposición al juego y a los contenidos asociados o quizás por el rechazo a las marcadas formas de violencia que algunos hombres asumían, pasaron a denominar guapo a todo aquel que se remitiera en momentos determinados de conflicto a imponerse o querer medirse con otros hombres echándose unos palos, machetes o cuchillos. Ovalles expone que:

> Todavía hay guapos en la calle, pero no necesariamente un jugador de garrote tiene que ser un guapo. El juego de garrote te hace guapo, pero es diferente, o sea, el jugador de garrote es más bien una persona prudente, no va a estar… si el guapo es una persona que anda buscando problemas, el jugador de garrote no es un guapo. Sí, es eso, el jugador de garrote no es un guapo, porque el guapo es más bien… tú me dices guapo ahorita, una persona que molestaba a otros o que creía que era más fuerte que el otro, no, el jugador de garrote, no.[133]

Sin embargo, el guapo no es propiamente una característica histórica del jugador de garrote, como ya ha sido mencionado. Los maestros, jugadores y conocedores del juego, todos quienes entendieran, valoraran y respetaran las nociones del juego de garrote, solían ser personas reservadas y cautelosas, similares a las características ideales expresadas en el hombre del campo. Ahora bien, como expresa el maestro Danny Burgos: un hombre peleón está en cualquier momento, y eso no necesariamente es ser jugador de palos; anécdotas sobre jugadores aguerridos y sobrepasados en sus asaltos violentos contra otros hombres pueden ser varias, pero esto solo complejiza más al personaje.[134]

133 Ovalles, *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
134 M C. Kammann, *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

Es llamado guapo el hombre que se presenta en la cotidianidad como buscapleitos, por lo que parecieran hombres sedientos de encuentros reales con parámetros de violencia asociados a una cultura de honor que ya no guardaba vigencia para este nuevo período, viéndose paulatinamente desplazados por otros contenidos, producto de las relaciones internacionales, distintos de aquellos propios del venezolano.

El personaje del guapo es aquel hombre que por sus constantes demostraciones de hombría a través de duelos concertados mayoritariamente por su voluntad y obligando al contrincante a participar, crearía un imaginario basado en el poder e invencibilidad puesta a prueba de esa manera, así como cuando su honor se viera quebrantado. Al guapo también se le llama o se le refería como un zumbador de palos, y al palo o garrote se le llama amansaguapos.

El guapo se diferencia del hombre del campo en que no actúa con reserva, humildad ni cautela, ni guarda para sí mismo los conocimientos y para sus compañeros de juego las pericias y hazañas varias cuando de jugar garrote se trata. El guapo actúa sin cumplir una de las primeras enseñanzas del garrote que es preservar el cuerpo, desmedidamente arremete contra quien le provoque o contra quien él decida, confiado en sus habilidades e incluso sin medir las dificultades que se le puedan presentar. De esta manera, mediante peleas innecesarias el guapo consigue establecer un territorio de poder, respeto y temor hacia quien le conozca o piense en desafiarlo.

Para esta época las maneras antiguas de relacionarse entre individuos, el saberse conducir y el ideario relacionado con el enfrentamiento, la lucha y toda forma de violencia que caracterizaba el saber popular tradicional venezolano, fue estigmatizado y marginado, dándole cabida a prácticas menos agresivas, enmarcadas en los parámetros de derechos humanos[135], y con una conducción más reglada y arbitrada como lo son las estructuras deportivas del béisbol y el boxeo, así como en décadas más adelante se popularizaron varias formas de combate como el karate, judo, taekwondo y otros sistemas de artes marciales modernos.[136]

135 Categoría tratada en Latinoamérica desde finales del siglo XIX por eventos que llevaron a la Revolución Industrial y a la promulgación en Francia de la libertad, igualdad, seguridad, fraternidad; sin embargo, Venezuela así como varios países se hacen partícipes de la consagración de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales en el año 1948, cuando la Organización de las Naciones Unidas desarrolla la carta magna de declaración universal de los derechos humanos.

136 Constituidos entre 1910 y 1930 e insertados en Venezuela en los años 60 para luego popularizarse y propagarse en los años 70 y 80.

Tales fueron quizás los esfuerzos gubernamentales por aplacar los altos niveles de violencia estimulados durante el gobierno de Juan Vicente Gómez y que se mantenían vigentes en la sociedad venezolana, pasando a estar en un plano latente.

El código de honor del guapo se basaba en el resguardo de su integridad, que podía verse humillada, por lo que este tendía a anticiparse al conflicto. Reaccionar sin ser frontalmente confrontado y provocar un intercambio de palabras o de gestos violento antes que cualquier otra forma de conducta ajena a la del venezolano ligado a la violencia; es un personaje que buscará imponer la confrontación para resolver algún desacuerdo.

Podían ser muchos los motivos que servirían de estímulo para que el guapo se enemistara y buscara tomar acciones violentas para resguardar su honor, por ejemplo: si alguien le miraba con enemistad, si alguien no lo miraba, si no lo saludaba, todos podían ser motivos para que este posiblemente se sintiera ofendido y reaccionara como mejor considerase. La anticipación verbal al conflicto –que a su vez implica un conflicto en sí mismo– es un elemento que evidencia los términos en que el guapo afirmaba su honor y lo territorializaba, imponiéndose cuando quisiera.

Tales características podían reposar en un hombre o en toda una familia. A continuación un ejemplo del actuar propio del guapo:

> En la cima del valle del Tocuyo, en el caserío Los Olivos, Manuel Téran era recordado entre su familia por ser guapo y amante de las fiestas. Llegando en su mula, Manuel saludaría a su anfitrión, tomaría un trago y deambularía socializando y pasando un buen momento. Mientras la fiesta avanzaba y las personas comenzaban a relajarse, Manuel tornaría gentilmente las conversaciones sobre las habilidades de las personas con el garrote. Luego de escuchar a un hombre presumiendo sobre sus destrezas y reputación, él invitaría a su interlocutor a un "encuentro amistoso". A menudo era dicho que cuando un hombre respondía que él disfrutaría un encuentro amistoso de garrote, pero que lamentablemente no había traído consigo su palo a la fiesta, él iría a su mula y sacaría dos palos de sus alforjas. Si el hombre reclamaba que era más cómodo con machetes, él recuperaría un par de machetes de las alforjas. Y si el hombre luego se jactaba de que mientras sus habilidades con el machete eran formidables, era aún mejor con cuchillos, el tío atentamente le proveería un par de cuchillos para el próximo concurso. Pasadas a lo largo de su familia estas anécdotas resaltan las maniobras preliminares que conducen hacia la manera ritual en que se promulgaron los concursos jerárquicos masculinos en esta región. […] Un elemento que queda por fuera en la historia anterior y muchos todavía hoy son la cantidad de individuos hiperagresivos

fanfarreando a lo largo de la calle cargando un grande y pesado garrote buscando por cualquier excusa para iniciar un desafío.[137]

Así como este tipo de encuentros era característico en las fiestas, pulperías y calles, también se daba el caso ideal en donde dos personas convenían un duelo y se iban a algún lugar privado para resolver sus asuntos ya sea por medio del combate o la palabra, situación que por un lado disminuía el riesgo de quienes veían y luego, en caso de no pelear, acordaban contar una historia convincente, aspecto que va de la mano con una de las intenciones del garrotero: "No es matar a un hombre sino aumentar o mantener respeto".

Defender el honor por medio del desafío entre hombres era un hecho usual para el guapo, sin embargo, otros motivos eran también un motor para llegar al enfrentamiento; entre los más recurrentes están: los celos, cobros de deudas, conflictos laborales, conflictos entre miembros de la misma familia y enemistades entre familias.

El garrote constituyó para el guapo un símbolo de virilidad que no solo operaba en la construcción del honor masculino, sino que su sola inclusión en la vestimenta denotaba ya tales términos, ya que el garrote pasaba a simbolizar un amuleto para la pelea, mediante el cual el guapo se otorgaba y ganaba reputación.

Sin importar el momento o el evento, el guapo llevaba consigo su garrote, inclusive para las fiestas y, al momento de bailar con alguna muchacha, lo soltaba; dejarlo en algún lugar mientras se disfrutaba de la fiesta no era motivo de riña, pero si algún compañero ofreciera su mano para que le entregara el palo, podía ser una señal de evidente irrespeto y provocar una riña, posiblemente con armas punzocortantes que llevaran en sus bolsillos o fueran facilitadas por algún tercero.

Para el año 1958, tras la dictadura de Marcos Pérez Jiménez, el gobierno civil promovió limitadas reformas de tierras y algunos aumentos de gastos públicos para mejoras en infraestructuras de producción agrícola y educación pública. Los impactos de estas transformaciones, aun cuando se alinearon con el sistema productivo capitalista de ganancias por temporadas, el desarrollo desigual en el área productiva del campo incrementó la migración poblacional hacia la capital (éxodo rural), fenómeno social

137 M, Ryan, "The development…" En *The Latin Americanist, Op. cit.* Estos rituales de jerarquía masculina eran hechos cuando dos hombres buscaban saber dónde se posicionaban en contra de los demás, en una actividad que los dos decidieran era la mejor para determinar quién era el mejor hombre. Una mayoría de estos concursos eran peleados para reconocimiento público, el amor por pelear y una oportunidad por probar habilidades. (N. del A.).

que transformó la configuración del país en una nación urbana, viéndose fuertemente impactados los campesinos y sus tradiciones.

La creciente clase media con la influencia de contenidos, en su mayoría estadounidenses, contribuyó a la transferencia de intereses, desde los propiamente venezolanos hacia otros nuevos que modelaban una sociedad deslumbrada por las formas modernas del nuevo mercado seductor que operaba en el país.

Tras estos sucesos sociopolíticos el hombre para la milicia se agotó y le dio paso al que sería un nuevo tipo de hombre catalogable como el hombre moderno, el cual se acoge a una figura conocida como "el guapo", que corresponde al hombre que combina esa nueva imagen mientras mantiene prácticas tradicionales en su actuar, encaminadas y llevadas de manera distinta a los maestros y jugadores del juego de garrote que se mantuvieron, a pesar del desinterés social por la práctica, enseñando y practicando en la medida de las posibilidades que se le presentaron.

La anécdota de "pecho pelúo", narrada por Ovalles, puede servir de ejemplo sobre cuándo un jugador de garrote olvida sus principios de garrotero y actúa sin cautela y reserva:

> Pero (el guapo) así como una persona de molestar a otro, no, más bien el jugador de garrote se cuida mucho de eso, dicen del "pecho pelúo", que era un guapo, pero cuando lo buscaban, o sea, de hecho a él lo matan por no ser garrotero y era el pecho pelúo, ¡o sea!, pero a él lo matan por imprudente, porque a él resulta que estaba bailando en una fiesta, y entonces un enemigo de gratis, de esos que uno se gana sin saber por qué, le empezó a echar varilla desde afuera, entonces "pecho pelúo" que siempre antes de pasar por una puerta ponía el sombrero en el garrote y pasaba, no lo hizo esa vez, sino que le dio, o sea, él estaba bailando y le dijo al que estaba afuera: ya voy a salir a darte una cachetada con la… a darte por el hocico con mi chancleta; y en lo que él estaba saliendo, lo estaba esperando otro detrás de la puerta y le dio con la tranca de la puerta en el pecho, y lo mató pues, murió a los dos días, tres días. Entonces a mí me parece que el "pecho pelúo" fue garrotero hasta ese momento.[138]

Así se puede entonces abrir el espectro y distinguir que "guapo" fue un pseudónimo popularizado durante este momento histórico pero que hace alusión a un actuar que ha estado presente desde que a algún hombre le provocó generar discordia y actuar violentamente para forjar,

138 Ovalles, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

defender o afianzar su honor como hombre tras el alardear y buscar confrontaciones innecesarias.

Tras la institucionalización del hombre peleón que buscaba pleitos nacen las caracterizaciones de guapo referidas a este tipo de hombre. Momentos históricos referentes a este son los tratados en este apartado, no obstante, como es afirmado por el maestro Danny Burgos y el jugador de palo Alfredo Ovalles: un guapo no es un garrotero porque en el momento en que este se aparta de las características y enseñanzas del juego de garrote para emplear solo las nociones del juego (el aspecto técnico), no está siendo garrotero porque está dejando atrás aspectos que componen la esencia del garrotero que son principalmente la prudencia, recelo y discreción.[139]

Personajes del jugador de garrote: las nuevas tendencias

La esencia del juego quedó en el pasado. Late en la memoria
y en el corazón de los viejos jugadores y se está haciendo
el esfuerzo por evitar que las técnicas heredadas se pierdan
o se deformen definitivamente.
Sanoja y Zerpa

En la actualidad, el juego de garrote es una práctica desconocida para gran parte de la sociedad venezolana. Su existencia se remite a los familiares y conocidos de quienes lo practicaron décadas atrás. Es para algunos jugadores una práctica ignorada por los venezolanos e incluso confundida con La Batalla del Tamunangue.

La situación que enfrenta la comunidad de jugadores, haciendo referencia a todos los conocedores y practicantes del garrote, es determinante, puesto que los antiguos maestros conocidos y legitimados como tales ya no gozan de las habilidades y destrezas físicas, en tanto han envejecido y en gran parte de los casos, han fallecido.

El maestro del garrote Eduardo Sanoja indica tres factores vinculantes que predominan en la ausencia de popularidad del juego: su peligrosidad, el celo excesivo de los maestros en la enseñanza y la absoluta falta de difusión. Consecuentemente y a través de los años este panorama se ha acentuado, contribuyendo al olvido del juego, ya al borde de la extinción.

Por ello, desde mediados del siglo xx la comunidad de jugadores de garrote está debilitada a razón de los pocos pilares o referentes vivos que

139 M. C. Kammann, *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

han quedado en calidad de maestros y jugadores. Esto será analizado con mayor profundidad mediante la clasificación de jugadores de garrote existentes en la actualidad. Perales comenta sobre la labor de difundir el juego y estimular a la comunidad garrotera para ello:

> A los patios les ha costado mucho trabajo funcionar, espérate, funcionar todavía ni siquiera es la palabra, ¿sí?, sobrevivir, encontrar espacios pa' si tan siquiera jugar… ¿Cuántos patios hay en Venezuela?, muy pocos, pero te puedo decir, que así, de los patios consolidados con una tradición, pero es que cuando yo digo esto tú no te imaginas las contrariedades, lo difícil de los jugadores mantenerse como jugadores y tratar de enseñar a alguien es verdaderamente cuesta arriba. En El Tocuyo uno, o sea, si bien hay jugadores, patio, en El Tocuyo uno, en Barquisimeto uno, en Cabudare que tiene ramificaciones y vaina, uno, y no hay más, y en Caracas… no hay más. Por ejemplo Danny, Danny hasta que yo te conté ya, o sea esto a lo mejor no sé, a lo mejor se lo digo a Danny y Danny me desmiente y dice que eso no es así, digamos que es una opinión mía. Danny no estaba ejerciendo en modo alguno el juego de garrote cuando nosotros le llegamos allá a su casa, 'taban viendo a ve' cómo coño sobrevivían en la vida, él y los pocos amigos con quien jugaba, empezamos nosotros a visitarlo, a tratá' de pagá'le sus honorarios cuando íbamos y también en Lara empezó cierto movimiento y, hoy en día Danny, si bien sigue haciendo otras actividades que no tienen nada que vé' con el palo, ya está más vinculado al juego de garrote, ya la gente lo va a visitar al patio, ya lo invitan más frecuentemente a actividades, eh… el patio de palo sangriento se ha mantenido con el maestro Félix García, con Manuel y si bien tiene otros discípulos que juegan y ese patio ha sido un patio que ha producido gente, es un patio que duramente, que difícilmente se mantiene, eh… ahora pocos han hecho cosas, y entonces abrieron un patio en el museo de Barquisimeto, y andan con el tema del encuentro nacional, en todo esto que ustedes ya saben, que ahorita la verdá' es que no capitaliza mucho, y eso es ahorita, para la época de Sanoja, varios pa' no decí' muchos maestros consagrados que Sanoja entrevistó, compañeros de Mercedes y compañeros entre ellos, jugadores, se murieron con los palos puestos así en una esquina de su casa, cosa muy simbólica porque era su valor, ¿sí? eh… el movimiento que hizo Mercedes terminó quedando con Sanoja y eso desapareció todo, los jugadores se dispersaron, o sea de lo que pudo aglutinar Sanoja, y nosotros que hemos producido casi tantos jugadores reconocidos en la comunidad, como los que hizo Sanoja en veinte años, pero a nosotros nos ha costado como veinte años también […] formal, ¿qué es lo que yo le critico a la movida de garrote en buena medida?, tienen las capacidades, tienen conocimiento, no están haciendo cosas tan gerenciales y no directamente enfocadas a la práctica como tal, a la

> manifestación como tal; o sea que en Caracas existe Jebe Negro, creo que está Livio y sé que Ailyn se mantienen activos, pero es que yo no sé si son ellos que se mantienen activos jugando o que le están enseñando a una o dos personas por ahí, pero como sé lo difícil que es eso, yo dudo mucho que estén cerca sobre todo con los escasos años que tienen de haber dejado a Jebe Negro de ser un patio consolidado, pero no es que no tengan conocimientos o que jueguen mal sino que verga es un proceso, y es trabajo.[140]

Es para finales del siglo XX que el juego de garrote como manifestación tradicional experimenta un cambio que modificará su curso en la historia venidera. Para esta época, el maestro Eduardo Sanoja, alimentado con los estándares modernos de aprendizaje, emprende una labor investigativa que dará paso a las primeras muestras literarias dedicadas al garrote, su práctica y su tradicionalidad. Son los libros: *Juego de garrote larense: el método venezolano de defensa personal* (1984); *El garrote en nuestras letras,* escrito junto a Irene Zerpa y publicado en 1990; *Juego de palos o Juego de garrote venezolano: guía bibliohemerográfica para su estudio* (1996). Estos libros serían los primeros referentes con los que la comunidad de garroteros, las personas interesadas en la práctica y el resto de la población llegarían a toparse.

Es el maestro Eduardo Sanoja quien se dio a la tarea de escribir y sistematizar el juego de palo venezolano, sin pretender crear un manual autodidáctico sino descriptivo y ejemplificativo, para que quien esté interesado en esta materia tenga una fuente de consulta. Gracias a los pasos emprendidos por el maestro Sanoja, muchas personas se incorporaron al juego de palo y así comenzó a generarse en torno a esta práctica una movida, con mayor nivel de institucionalización, dedicada a su rescate. Entre estas instituciones, se destaca la Fundación Cultural Jebe Negro, la primera dedicada a la investigación, práctica y difusión del juego de garrote venezolano, así como del sistema de armas venezolano.

El juego de garrote venezolano pasa a ser de interés durante esta época para instancias internacionales y comienza una etapa de intercambios investigativos y de experiencias. Fue en islas Canarias, Corea del Sur, Cuba, Argentina, Estados Unidos, entre otros lugares, que algunos miembros de la comunidad garrotera participaron en intercambios, en calidad de invitados, en los que se promovía la exposición de saberes sobre las prácticas de defensa personal características por países, llegando inclusive en algunos casos a generar papeles de trabajo los cuales hasta la fecha son desconocidos por la mayoría de la sociedad venezolana.

140 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

Igualmente, el juego de garrote venezolano pasa a despertar interés particular debido a sus similitudes con el palo canario[141] por lo que se destaca el trabajo desarrollado por el maestro Eduardo Sanoja en intercambios con la Federación de Juego de Palo Canario en los años 1993 y 1996. A raíz de tales intercambios se produce un compendio que rescata distintos juegos de armas que constituyen prácticas tradicionales culturales de diversos países, reunidos en la revista *Beñesmén: El Palo Canario, Juego y Tradición,*[142] del cual se rescata en un apartado las similitudes que tiene el juego de garrote venezolano con el juego de palo canario,[143] así como las características generales de distintos juegos autóctonos, populares y tradicionales.[144]

Para los años 80, cuando Michael Ryan desplegó su investigación en Lara sobre el juego de garrote venezolano con el apoyo de varios maestros garroteros, existía una tensión acerca de la vigencia de la práctica puesto que ya se discutía sobre cómo venían las nuevas generaciones, sus intereses y sus prácticas, y prescribían una posible extinción de la misma. Ya para esta época se comentaban los personajes del guapo[145] y los caudillos, que si bien podían ser "agresivos" y "despiadados" –y que generaban menosprecio y crítica–, estos y el garrotero mismo, estaban en peligro de extinción y con ellos la fuerza de carácter, determinación y astucia que le tipificaban.

Para esa época y en escasas situaciones, el juego de palo fue visto y llegado a considerar como una herramienta para transmitir rasgos de carácter y enseñanzas de saberes populares a generaciones más jóvenes, que les permitirían "sobrellevar la vagabundería del mundo". Como cuenta la madre de Danny Burgos –que mandó a su hijo con un vecino a recibir clases de palos para que dejara de pasar las tardes sin actividades–; su maestro le enseñó el estilo de juego que el abuelo de Danny impartía en la región, más de media década antes para el momento, "entrenando en secreto, Danny fue repetidamente avisado de nunca mostrar ese arte a nadie hasta el momento de ser atacado"[146].

141 Sistema de armas del cual se conocía poco y que gracias a la labor estatal y el interés investigativo de la Federación de Juego de Palo Canario (Fejupal), impulsado por el Gobierno de Canarias, se pasó a reconstruir ese acervo cultural que habían perdido los canarios centurias atrás.

142 *Beñesmén*, Gobierno de Canarias, 1998.

143 E. Sanoja, "Pequeña historia de un intercambio cultural entre Venezuela y Canarias", *Beñesmén* 1998, pp. 203-210.

144 F. Amador, y Castro U. "Problemática actual y perspectiva de futuro", *Beñesmén,* 1998, pp. 213-226.

145 M. C. Kammann, "Experiencia…" En *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

146 *Ibid.*

Para la época, la percepción del personaje, el garrotero contemporáneo, cambió. El juego pasó a ser enseñado a la persona que mostrara interés, fuera al patio o contactara al maestro directamente. El secretismo, así como otras características de la práctica del juego dejaron de tener vigencia y emergió una renovación, contemplando la práctica bajo los mismos fundamentos. Sin embargo, la enseñanza pasó a tener otro propósito, motivada por el cambio de necesidad de la práctica, conforme pasaron los años.

La práctica del juego de palo, si bien es una respuesta para la supervivencia, los esquemas de defensa que se tenían desde el primer personaje tratado, el hombre campesino, han variado hasta la actualidad. Por lo cual, el imperativo de defensa sigue siendo una necesidad, pero no primordialmente la vía que asegura la supervivencia del individuo. El manejo de la seguridad se ha transformado y los aparatos de orden público han hecho de esta su labor.

Por ello, Danny Burgos, cuando se refiere a la enseñanza en Lara, expresa que el juego de palo se enseña porque es necesario saber cómo defenderse y debe tenerse como recurso a emplear cuando sea necesario. Diferencia este tipo de práctica con el enseñado en Caracas, ya que en Lara se está practicando y aprendiendo una actividad de la cultura tradicional, para aprender sobre las raíces del venezolano. Esta dualidad marcada, que indica Danny Burgos en su discurso sobre las comunidades de garrote en Caracas y en el estado Lara, afianza a su vez la diferencia entre las tipologías de los personajes de juego de garrote insertos en el personaje llamado: el garrotero contemporáneo.

El garrotero de transición

"Mi garrote me lo voy a llevá". Yo le dije a un amigo mío ¡ya!
Le dije, mire, fulano, mi garrote me lo voy a llevá porque
yo creo que allá en el otro mundo yo voy a hallar
con quien jugar. Y me voy a llevar
mi garrote, porque ese es mío.
Maestro José Felipe Alvarado en Valenzuela, 2009

Este personaje coincide con la generación del maestro jugador Mercedes Pérez Amaro (1917-2003) de finales del siglo xx y comienzos del siglo xxi; a su vez este maestro es un hito en la trayectoria del juego, puesto que consigue redimensionarlo. Este período significó una transición en la concepción y abordaje pedagógico del juego de garrote venezolano. Igualmente, comenzó una mayor apertura en la enseñanza de la práctica

y por esto mayor inclusión de personas que quizás no hubiesen llegado a la práctica si no se hubiera hecho más inclusiva para su enseñanza.

Son contemporáneos con el maestro otros personajes que por temporalidad los catalogo con el personaje: garrotero de transición; de ellos no existe mayor referencia bibliográfica, más allá de sus referencias genealógicas; no obstante, algunos informantes recogidos en el trabajo dan fe de su candidez, sencillez y tesón en el juego:

> La seguridad que tienen esos hombres de sí mismos, todavía yo digo, tímidamente asomo que hay algo que he incorporado en mi haber de defenso, pero no llego o no alcanzo aún y con esto me descubro así, todavía el nivel de confianza que tienen algunos allá, es decir, hay unos… los hermanos Yépez, se llaman, unos viejitos, tú los escuchas hablar y… cómo aún a su edad, a la edad que tendrán yo creo que pasan corrido los 70, cuidado y no están en los 80 ya, ochenta y pico… La seguridad con la que dicen que de un modo tal pueden hacer o derribar, son imágenes que me acuerdo ahorita, ¿no? cómo pueden desarmar y derribar a uno, pero ellos te lo dicen con una gracia y una suavidad, pero ellos no te lo están diciendo desde una impostura, ellos te lo están diciendo desde la seguridad de que lo pueden hacer, entonces esa seguridad yo todavía no la asimilo, no la he corporizado que yo diga… y creo que cuando lo haga tampoco te lo diría, si llegase a tenerla en algún momento, tampoco ya lo diría, sino que simplemente está […] es un sistema incorporado en ellos (los campesinos), que les ha dado de algún modo dentro de su cotidianidad, lo han sabido incorporar a su cotidianidad, y a veces nosotros, como dice, marinero de agua dulce … algunos de nosotros hemos pensado: pero es que esto no puede ser que uno viene y practique y se va y ya; como que fui hice la clase de aeróbics me vine y ya, no, el garrotero era garrotero aquí, era garrotero acullá, en todos lados. Entonces creo que de algún modo, trabajo en función de eso, ser garrotero en todo momento, ¿no?, puedo decir que es así, y en ellos sí, en algunos jugadores de Lara, sí veo, se ve, se percibe como son los garroteros a capa cabal, constantemente, no mucho, te estoy hablando de algunos maestros que le enseñan a uno ¿ves?, en su verbo, en su postura corporal, en su andar, en su manejarse, en su diálogo, claro que sí.[147]

El maestro Mercedes es relevante en tanto *aprendido* del maestro Clarencio Flores (pecho pelú'o), quien cumplía con las características de su época, mas no se contenía de retar y apalear a quien él considerara merecedor

147 Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

de tales cosas. Sin embargo, Clarencio Flores no llega a ser garrotero de transición, puesto que su contexto era diferente y el abordaje de la práctica se mantenía normado bajo los preceptos del secretismo.

Es a partir de la apertura en la práctica que este nuevo personaje cobra vida y renueva al garrotero que cada vez veía más cercana su extinción. Asimismo, el maestro Mercedes Pérez aparte de ser reconocido por su maestría en el juego fue también formador de una cantidad considerable de jugadores, algunos de los cuales pasaron con el tiempo a ser maestros.

"El juego es algo para compartir", decía Mercedes Pérez cuando le preguntaban sobre el juego de garrote venezolano. En este período histórico existió mayor posibilidad para aprender otras prácticas de lucha o defensa personal. Por este motivo es que el maestro Mercedes Pérez acude al gimnasio de Eduardo Sanoja para aprender kung fu puesto que quería incorporar técnicas de otras disciplinas al juego de palos, que por naturaleza es simple. Tras entablar relación, Eduardo Sanoja, viendo el valor y calidad de la práctica virgen del garrote, exhorta a Mercedes a desistir de su intención y comienza a formarse como jugador, condición que alcanza y supera con práctica y disposición al hacerse maestro del juego de palo.

Sin embargo, el maestro Eduardo Sanoja le da paso a un nuevo personaje jugador de garrote: el garrotero moderno, que continúa con la nueva tendencia de la generación del maestro Mercedes Pérez de mayor inclusión en la enseñanza del juego.

El garrotero moderno

Las escuelas y los estilos son de los hombres, pero el juego, lo que es el juego con sus posibilidades, solamente tiene un dueño: el palo.

Eduardo Sanoja en Hidalgo, 2005, p. 29

Este nuevo personaje lo denomino moderno, no por su relación con el tiempo histórico, sino por el abordaje que presenta hacia el juego. El garrotero moderno asume una nueva mirada de la práctica y la trata ya no desde el plano de la necesidad de supervivencia, sino desde el plano práctico e investigativo. Factor revolucionario dentro de la práctica del juego de garrote puesto que con anterioridad la racionalización de la práctica así como su sistematización no se concebía. Prueba de ello es la ausencia de textos referenciales a la práctica en donde se dé a conocer en historia, técnicas y fundamentos el juego de garrote venezolano.

Es desde que el maestro Sanoja sistematiza la práctica, cuando se imponen y naturalizan las categorías llamadas: patio, aprendiz y maestro. Este puede considerarse el inicio de una nueva concepción de la práctica, puesto que se comienza a gozar de elementos categóricos que simbolizan y significan tales cosas, como he desarrollado en la presente investigación.

El personaje se caracteriza por demostrar interés en el aspecto investigativo, y su ícono es el maestro Eduardo Sanoja, quien se dio a la tarea de sistematizar la práctica, desarrollar un método de enseñanza e investigar lo que le fue posible acerca del juego de garrote venezolano consiguiendo generar las obras ya citadas. La presencia de otros jugadores o maestros que presenten tales características es nula. Con lo cual, el maestro Eduardo Sanoja es un hito en el transcurso histórico del juego de garrote ya que es la primera persona que produjo literatura y que fomentó la enseñanza, investigación, transmisión de saberes por medio de sus publicaciones y la promoción del contacto y relación de la comunidad de jugadores de garrote por medio de la constitución para el año 1994 de la Asociación Venezolana de Jugadores de Garrote (Avejuga) que anteriormente era una agrupación llamada: Movimiento Pro Rescate del Juego de Garrote, que operaba desde 1983 y fue fundada en conjunto por los maestros Mercedes Pérez y Eduardo Sanoja.

La presencia de Eduardo Sanoja en el juego de palo también sirvió de estímulo para que las nuevas generaciones emprendieran labores que continuarían con su legado de investigación y promoción del juego en toda instancia posible. Esto le dio paso a los siguientes personajes: garrotero contemporáneo y garrotero emergente.

El garrotero contemporáneo

El juego de garrote es todo eso, eso que llaman karate, que llaman boxeo,
el juego de garrote ya tenía todo eso porque si te viene un guaro
y no tienes tu garrote, tienes que hacer algo.
Maestro Danny Burgos

En su mayoría, los garroteros contemporáneos se caracterizan por llevar en su formación los avances conseguidos por Mercedes Pérez y Eduardo Sanoja.

Este personaje coincide con la generación del maestro Danny Burgos (finales del siglo xx) y hasta la actualidad puesto que el punto de referencia es el maestro Eduardo Sanoja y abarca a las generaciones que este ha formado o influenciado con su trabajo.

El personaje garrotero contemporáneo se caracteriza por mantenerse dentro de la práctica y se conforma con ejecutarla, e incluso promoverla y compartirla, ya que ese carácter es su herencia del garrotero moderno que lo ha formado. Sin embargo, no hay mayor interés por la investigación ni hay preocupación o acciones realizadas para la difusión más allá de la enseñanza.

Este personaje conserva cierta estima por las formas y tendencias modernas, continuando con el discurso de la federación, la asociación y otras instituciones que promueven estructuras jerárquicas dentro del juego, lo cual es repudiado por el garrotero emergente.

Sale a relucir el maestro de diversas disciplinas de defensa personal, Livio Girotto, quien funda la Asociación de Esgrima de Bastón y enseña parcialmente a dos jugadores que darán un giro relevante a la trayectoria del juego de garrote, a tratar en el garrotero emergente.

El garrotero emergente

Se diferencia del personaje anterior en tanto promueve el juego de palo en toda instancia que le sea posible. Se propone una revalorización del juego y la reivindicación del mismo como patrimonio cultural; se traza proyectos investigativos que trascienden lo histórico, y tiene por interés fundamental recopilar y preservar los saberes dispersos que circundan el juego de garrote venezolano.

Son los jugadores que conforman la Fundación Cultural Jebe Negro: Daniel Perales, Alfredo Ovalles, Onán Bonilla, Augusto Jaramillo y Roberto Santaella quienes presentan tales características y quienes por medio de su labor conducen por otro trayecto a la concepción, práctica, difusión e investigación del juego de garrote venezolano.

Ellos almacenan diversos saberes sobre los juegos de palos (diferentes estilos, diferentes entendimientos, usos y abordajes del juego). Están influenciados por otras corrientes de conocimiento, tienden a poseer estudios formales, superiores en muchos casos, y gracias a su nivel de conocimiento se preocupan por el acervo cultural que representa el juego y por otros aspectos que parecen periféricos a este, pero no lo son, como aquellos de corte ontológico, filosófico, cognitivo, entre otros. Asimismo, se plantean escenarios reflexivos para el entendimiento a profundidad de la práctica y promueven tales actividades en su patio.

Debido a que son los jugadores de la Fundación Cultural Jebe Negro los que asumen tales labores y llevan el curso de las actividades en el

patio bajo tales parámetros, están todos insertos dentro del personaje garrotero emergente.

El garrotero emergente no solo se preocupa por la investigación histórica (como lo hace su predecesor moderno, Eduardo Sanoja), sino también por la investigación del juego a nivel estructural y medular, a nivel orgánico, de fenómeno que redimensiona al cuerpo, de lo que ocurre con cada persona en el juego y en su aprendizaje, de su estructura, de sus relaciones, similitudes y diferencias con otros métodos de lucha, de reconstrucción de las partes perdidas del juego y de los juegos perdidos, de lo simbólico y de todo aquello que trasciende el propósito práctico (defensa) del juego, poniendo sobre la mesa las ideas de prácticas y juegos del cuerpo; el *performance,* la estética del juego, la diferenciación entre tendencias, el mantenimiento del juego caracterizado; la consolidación del patio como estructura social, los fenómenos del juego en el cuerpo, entre otras.

El personaje del garrotero moderno se caracteriza por querer elevar el juego a la misma condición de las otras prácticas legitimadas; su sucesor: el garrotero emergente, se caracteriza por querer evitar ese salto y por querer orientar el juego hacia sus propias raíces, preservando su valor tradicional, su carácter virgen, antiespectacular, íntimo, interno, personal y característico.

Asimismo, los referentes del juego de garrote para el garrotero emergente son jugadores y maestros del campo, puesto que es en el estado Lara donde se formaron los jugadores caraqueños que conforman este personaje. Sin embargo, la diferenciación entre ambos se hace evidente una vez comenzada la labor de practicar el juego de garrote en la ciudad:

> Nosotros somos garroteros de ciudad y ellos garroteros de campo. Yo creo que nosotros en ese sentido, tenemos una ventaja a nivel de la alerta, nosotros aquí estamos muy nerviosos, ellos están allá más relajados y nosotros en la ciudad estamos más alerta, ellos están allá más relajados; ellos tienen más acceso a los palos que nosotros; a veces los pican ahí mismo, y nosotros los tenemos que mandar a pedir. Esas son cosas que parecen no valer, pero hay cosas y se está comenzando a astillar y ¿cómo hago pa' practicar?"[148]

El método de enseñanza que emplean es más refinado, con mayor uso de metodologías, producto de sus propios procesos prácticos e investigativos con relación al juego y al cuerpo, y mayor inclusión de técnicas siempre que se rijan por los fundamentos del juego. Han tenido apertura

148 Ovalles, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

a la enseñanza del juego en espacios públicos –quizás por la dificultad de conseguir espacios adecuados se tomaron estos espacios–, que son parte del escenario citadino, y se dio su uso como una oportunidad para la difusión de la práctica, en instancias a las que de otra manera y para ese momento le hubiese sido imposible acceder.

A su vez, el garrotero emergente repudia las formas modernas, puesto que ve en ellas una desvalorización y simplificación (o a veces complejización) innecesaria y ofensiva de la práctica, así como una pérdida de contenidos significativos, constatable en la calidad de juego demostrado al echar una pasadita. Su concepción de la práctica está dirigida al rescate de los saberes populares que de la práctica del juego de palo se desprenden. Por ello la concepción del juego que ofrecen va más allá de sus aspectos técnicos, usos o funcionalidad desde una mirada meramente física, deportivista o de combate. Ovalles comenta que:

> El juego de garrote es un técnica que tú puedes extrapolar también a tu forma de vivir, si lo puedes extrapolar a tu modo de vivir puedes hacerlo en el campo o en la playa, en la montaña o la ciudad, tendrá una característica diferente el vivir en la montaña del que vive en la playa, del que viva en la ciudad; tú lo adaptas a tu forma de vivir y ya.[149]

En ese sentido, y regresando un poco a las raíces, el garrotero emergente es mucho más celoso, casi a nivel de secretismo, con la práctica que el garrotero contemporáneo; considero que tal postura se debe a la relación que los jugadores tienen con el juego:

> El juego de garrote es una técnica, y es la técnica que elegimos algunos como para seguir en esto que llamamos vida, unos pudieron decidir ser bombero, ¿no? Nosotros decidimos ser garroteros, a mí me preguntan ¿cuál es tu oficio? y yo digo garrotero, y doy clases como profesor, pero mi oficio es garrotero, jugador de garrote".[150]

Sin embargo, el garrotero emergente ha llegado a la conclusión de que la práctica es compartible y difundible, pero existe también una parte de ella que debe darse en intimidad y discreción porque su talante es así y eso es lo que hace que la técnica funcione y que el jugador se haga jugador, y esa parte puede tener lugar solo a partir de una decisión personal

149 Ovalles, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
150 Ovalles, "Experiencia…". En: Diario… *Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

y auténtica de cada aprendiz llegado el tiempo correcto. Motivado por esto llega a proponer una división de las prácticas bien definida, donde la práctica en rigor está sujeta a esa decisión del aprendiz, que al tomarla entra al círculo interno dentro del patio y se hace jugador. Ovalles menciona al respecto lo siguiente:

> Considero que hay que enseñarlo a quien esté dispuesto a aprender y darle todo lo que uno le pueda dar porque tengo 15 años en el juego de garrote y todavía no lo entiendo del todo. Si alguien llega con un año y lo entiende que me enseñe. Creo que sí, no hay que guardarse un solo papel del juego de palo, hay que sacar todos los papeles y ponerlos en la mesa y ver quién lo entiende, si hay alguien que lo entiende más que otro que enseñe, creo que no estamos en momentos para estarnos guardando la técnica suprema, no hay técnica suprema en el juego de palo, no hay técnica escondida, la técnica que tú te guardes para ti, los que enseñan no enseñan todas las técnicas, pero sí enseñan toda la teoría de lo que es el jugo de palo, no enseñan porque hay unas que te las puedes guardar, es más tú las inventas, tú tienes el palo escondido, tú sabes cuál es tu palo preferido, a dónde va y cómo.[151]

Tales motivos que constituyen al garrotero emergente como punto de trayectoria actual en el tramado histórico del juego de garrote venezolano, son los que conducen a cuestionarse el cómo una agrupación primeramente de individualidades y luego de figura institucionalizada (lograda con la conformación de la fundación) tiene cabida en un contexto reglado y hostil como lo es la ciudad de Caracas.

Dentro de esta clasificación se insertan dos núcleos caraqueños de enseñanza del juego de garrote por desempeñar labores en la reivindicación del juego. No obstante, no se asumen ni se contemplan como garroteros emergentes, sino como una expresión latente del juego en tanto pueda tomar el curso que el garrotero emergente ha asumido y que ya se ha explicado en párrafos anteriores.

Esta subdivisión corresponde a los núcleos que no llegan a ser patios por no gozar de jugadores formados por ellos ni fomentar actividades de corte cultural o investigaciones acerca del garrote, ni contribuir a la difusión del juego de palo en la ciudad. Son los núcleos para el aprendizaje del juego de garrote o patios no consolidados que llevan Livio Girotto en el parque Generalísimo Francisco de Miranda y Ailin Vásquez en el

151 Ovalles,"Experiencia…". En: Diario… *Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

parque Los Caobos, quien anteriormente formaba parte del patio Jebe Negro. En estos se imparten nociones del juego de garrote, pero se desconoce dentro de la comunidad garrotera algún jugador que haya sido aprendido de Livio Girotto o de Ailyn Vásquez.

Cuadros comparativos de los personajes de jugador de garrote venezolano

LOS PRIMEROS REFERENTES		
	El garrotero campesino	**El hombre para la guerra**
Discurso	No hay discurso. (Secreto).	No hay discurso. (Secreto).
Tendencias modernas	No hay discurso. (Secreto).	No hay discurso. (Secreto).
Disposición en el juego	Conservar el juego en secreto.	Conservar el juego en secreto.
Práctica	Adquirir la destreza (defensiva) (obligatoria).	Adquirir el recurso (bélico) (obligatorio).
Investigación	Nula.	Nula.
Difusión	Secreta.	Secreta.
Secretismo	Práctica cerrada (referida).	Práctica cerrada (referida).
Método	Oral (desconocido).	Oral (desconocido).

Fuente: Elaboración propia.

NUEVAS TENDENCIAS

	Garrotero de transición	Garrotero moderno	Garrotero contemporáneo
Discurso	El juego para compartir.	El juego como tesoro cultural.	El juego como práctica deportiva.
			El juego como práctica sencilla.
Tendencias modernas	Indiferente.	Constituyen un referente para investigar.	Constituyen un referente a seguir.
Disposición en el juego	Compartir el juego.	Promover el juego.	Masificar el juego.
Práctica	Adquirir la destreza (defensiva) (vocacional).	Aprender a jugar (deportiva) (vocacional).	Aprender a jugar (deportiva) (vocacional).
	Aprender a jugar (social).	Heredar el juego (cultural).	Heredar el juego (cultural).
Investigación	Volcada hacia otras tendencias.	Histórica y cultural.	Histórica y cultural.
Difusión	Nula.	Investigación y publicación.	Cultura mediática.
Secretismo	Práctica abierta (vocacional).	Práctica abierta (vocacional).	Práctica abierta (vocacional).
Método	Oral. (tradicional).	Sistematizado (contenidos organizados).	Sistematizado (contenidos organizados).

Fuente: Elaboración propia.

EL JUEGO DE GARROTE, TRADICIÓN CULTURAL EN LA CIUDAD CAPITAL ACTUAL

Como fue sugerido en el apartado *El garrotero emergente*, el nexo entre la dinámica citadina (relacionada con su urbanismo) y la práctica del juego de garrote, significa un cambio evidente para ambos. De cara a la ciudad, puede que sea entendible como la acogida a una actividad más que toma posesión temporal de un espacio público. Sin embargo –ante el desconocimiento de los transeúntes– por primera vez en la historia el juego de garrote venezolano fue llevado a la práctica en público, bajo miradas curiosas o despreocupadas.

Es así como se presentan dos vertientes de cambios trascendentales de la práctica: primero, el abordaje de esta como actividad cultural en tanto la necesidad que estimula el proceso de enseñanza; orientado al rescate y perdurabilidad de la práctica; y luego, el proceso de resemantización sublimemente consciente de la dualidad espacio-juego y espacio-jugadores.

Por medio de estos cambios surge una propuesta para el uso de los espacios públicos en la ciudad (como una necesidad y no como elección), para la concepción del urbanismo y de las relaciones sociales que en este se dan (cómo se relaciona el jugador con su entorno), y por último, de una noción de ciudad que parte de la reinterpretación y relación con un espacio que se le impone al jugador de garrote y que este busca redimensionar para tener cabida y ejercer la labor que se ha trazado.

El recuento de los cambios propuestos y sus derivaciones centrales han sido plasmados como una manera de comprender el proceso que enfrentan, tanto la ciudad como el jugador de garrote, en la relación que se genera recíprocamente. Es necesario destacar que tales eventos son generalidades de procesos complejos y es por ello que en esta investigación ofrezco una manera de comprender esta dinámica a fin de proponer, a través de su análisis, la relación que presenta hoy día el jugador de garrote venezolano con su entorno. Tales contenidos son los que desarrollo a continuación.

Necesidades del siglo XXI en el juego de garrote venezolano

Una nueva etapa le llega al jugador de garrote venezolano que ya se encontraba debilitado y casi desaparecido. Para finales del siglo XX son constituidas asociaciones que buscan la promoción e inserción del juego en espacios institucionalizados para procurar su difusión. Estos fueron los primeros pasos que dio la comunidad de garroteros en pro de la creación de figuras políticas para canalizar las labores pertinentes, entre ellas la posibilidad de organización interna de la comunidad garrotera a fin de dar cuenta de la cantidad de personas involucradas en esta práctica cultural.

Hasta la fecha las labores de las instituciones que han sido creadas para el rescate de la práctica del garrote venezolano han sido aisladas y su interacción escasa. Así lo comentan los jugadores del patio Jebe Negro. Las reuniones generales de jugadores han sido pocas y su realización se ve dificultada por el largo trayecto que existe entre Caracas y Barquisimeto, el viaje no es asequible para toda la comunidad de garroteros, por este mismo motivo han sido pocos los encuentros entre los patios de ambos estados.

Motivado por esto, la comunidad estudiada (integrantes de la Fundación Cultural Jebe Negro) ha ocupado un lugar importante en la producción de conocimiento a partir de investigaciones emprendidas y en el movimiento, que ha estimulado en varios patios, para impedir que estos se "apaguen" y debido también a su interés en la investigación que ha involucrado a otros patios larenses en la realización de esfuerzos por sistematizar los saberes que se tienen hasta la fecha, a fin de que no se pierdan como ha sucedido con tantos otros anteriormente mencionados.

La forma de aproximarse a los contenidos del juego para una persona que enseña en el contexto de la ciudad, en particular, para los jugadores que imparten clases de garrote, trata de remitirse a los ejemplos antiguos que de la práctica se tienen. Es rememorando o haciendo el ejercicio de ubicarse en un contexto campesino que el jugador en la ciudad busca relacionar ese nuevo entorno que se le impone y que dista en todo nivel de las características del campo.

Tal esfuerzo reflexivo los lleva a analizar con mayor profundidad la fenomenología que presentaban y presentan los maestros y jugadores de garrote en el campo, para luego trasladarla –consiguiéndole símiles o no– al contexto citadino, que abarca una mayor cantidad de contenidos modernos y cambiantes. Esto, a su vez, les lleva a cuestionarse el imaginario que se desprende de la práctica del garrote en el campo y

en la ciudad, llegando a conclusiones en torno a la necesidad, facilidad, pertinencia y aceptación de la práctica tal y como es, pudiendo entonces llegar a resultados tales como:

- Una persona del campo que trabaja en un conuco es afín con sus herramientas de trabajo (machete, palo, cuchillo, etc.) y a su vez esto le sirve de entrenamiento físico, lo que le lleva a tener condiciones corporales que favorecen la práctica del garrote; a diferencia de una persona de ciudad en donde pudiese existir mayor sedentarismo a menos de que se acuda a sitios destinados para ejercitarse, con lo cual tanto las condiciones físicas como la afinidad con herramientas manuales no forman parte de su imaginario ni de sus destrezas o habilidades. Sabiendo esto, entonces el juego de garrote lo asume la persona de ciudad como una actividad complementaria a su rutina, para su defensa, a la que debe dedicar una formación para afinar su motricidad y sensibilidad corporal y, apartar un momento en su horario puesto que no se dispone de un tiempo dilatado para realizarla. La persona de ciudad suele estar contando las horas, y en la práctica las repeticiones de cada ejercicio, y de esta manera se organiza y organiza su quehacer diario. La persona del campo y que trabaja en esto asume la práctica como una recreación o una actividad que le permite entablar relaciones sociales, aprender a defenderse, y mantener las condiciones corporales para su faena. Destaco que en el campesino moderno (que corresponde con el personaje del garrotero contemporáneo) comienza a aparecer el *modus vivendi* fundado en el cálculo del tiempo, sobre todo por el hecho de que está ahora sujeto (usualmente) a la condición de empleado y a las pautas enmarcadas en la modernidad.
- Para la persona de ciudad llegar al garrote es producto de una coincidencia. No existe en la actualidad tal cosa como que un padre o madre envíe a su hijo a aprender el juego, es más bien la casualidad de conocer a personas que sepan e indiquen a dónde acudir. Para el hombre del campo se ha mantenido el referir a sus hijos para aprender el juego; no obstante, Danny Burgos afirma que no existe en la actualidad mayor interés para aprender y que los muchachos que acuden a su casa no son constantes, por lo que no consiguen avanzar.

- La comunidad garrotera larense se conforma con practicar y echar una pasadita, no están involucrados con el tema investigativo ni con actividades que contribuyan significativamente a la difusión del juego ni a la búsqueda por elevarlo a condición de patrimonio cultural de la nación; del mismo modo, el juego de garrote no es *in stricto sensu* inherente a la vida del larense (ya academizado, especializado y capacitado para un empleo, y modernizado), pues si bien, en algunos patios es la "actividad de los domingos" y continúa siendo social, no se encuentra, como es el caso del juego de dominó, inserto en la dinámica social a tal punto de que sea natural que cualquiera juegue, y hasta se aprenda a jugar para poder entablar relaciones dentro del círculo social. Tal forma de actividad social sí está presente en la agenda de la Fundación Cultural Jebe Negro y es hacia esa dirección que han conducido el discurso en su patio, por lo cual es plausible afirmar que según las capacidades de cada integrante, estos se sienten comprometidos y han apoyado en toda tarea que han podido.

De esta manera la enseñanza en la ciudad es quizás menos "real" en relación al motivo que pudiera sugerirle la necesidad a un citadino de defenderse con un palo, machete o cuchillo. Aun cuando en el patio Jebe Negro se procura ser y se es realista en el juego, basándose en las características imaginables o extraídas de cuentos de los maestros del garrote larense para tomar estos aprendizajes y vaciarlos en un molde citadino cuyas formas de socialización y de violencia son diferentes (por temporalidad y por el encuadre urbano), y al parecer de mayor complejidad, puesto que las categorías que rigen y propulsan la modernidad le son intrínsecas a la ciudad y están dotadas de referentes globalizados estandarizados e insertan mayor cantidad de elementos a contemplar en la cotidianidad que forjan el *habitus* del caraqueño.

El hacer cotidiano del caraqueño es referido por varios jugadores del patio Jebe Negro como una actitud *zombificada* la cual tiene por característica el actuar desmedido y sin cuestionarse aquellas cosas que en su entorno y a él le suceden; Bonilla (2015) señala que:

> El no jugador quizás es aquel que confía en el que va a cruzar la calle… en este contexto urbano, el que va a cruzar la calle cuando el semáforo cambia de luz, entonces va a cruzar sin ver a los lados y va tranquilo. ¿Ves? Un

> jugador no puede, no se confía de eso, y eso ponlo… eso tiene que ver con parte de tu consciente defensa e integridad física, y trasciende de otros modos también, porque es el darte cuenta constantemente del saboteo tuyo también que te haces mentalmente, y que andas… zombificado por la calle, ¿sí?, el despertar, como te decía, de esa posibilidad o ese reencuentro con el instinto de preservación, el verlo, el asirlo, el manejarlo en el contexto de tu cotidianidad, y no andar caído de la mata por ahí, pues.[152]

Es "una nueva ceguera ligada al uso degradado de la razón", esto es, que tras la comodidad de dar por sentado muchos procesos que hacen posible el desenvolvimiento de la cotidianidad citadina tal y como se vive en la actualidad, la ciudadanía, los individuos, han desistido del cuestionamiento de la realidad, a cambio de la comodidad que proviene de ver las cosas hechas. De esta manera, temáticas por pares opuestos como seguridad y peligrosidad, violencia y afabilidad, entre otras, no son asumidas como eventualidades que son remitibles a una instancia susceptible, a una instancia mayor que debe y tiene por propósito –mediante un marco jurídico y aparatos de control– regular las acciones consideradas infracciones.

Al ejemplificarlo, en el supuesto caso de que le ocurriera a una persona algún siniestro en el paraje urbano, está dentro de su mecanismo lógico de pensamiento ubicar como móvil de la posible precaución o detención de la transgresión a los aparatos de control cuya labor es esta (llámese fiscal, policía, entre otros), y destacaría que ese evento vivido pudo haber sido evitado si tales funcionarios hubiesen estado presentes durante el suceso.

Tal respuesta está sintetizada en la composición "lógica" del actuar de los citadinos y es bajo tales parámetros que sus vidas suelen llevar curso, a menos de que alguien se tome la tarea de concientizar su entorno y comenzar a ejercer un pensamiento crítico basado en el raciocinio individual de los procesos que se gestan en sí y en su entorno.

Este análisis que desarrollan sobre la sociedad *zombificada* está también de cara a la práctica del juego de garrote relacionada con las habilidades que necesariamente el juego despierta en la persona. Es el sentido de alerta, el saberse ubicado en el espacio-tiempo en el que se encuentra y saber medir aquellos factores que podrían desencadenar eventualidades. No es un estado de paranoia, sino de alerta, o lo que es llamado el

152 Bonilla,"Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

ser defenso. Es el *ser defenso* lo que es estimulado con el aprendizaje del juego de garrote y es a este nivel que el citadino que se introduce en la práctica del garrote comienza a percibir su entorno por primera vez desde una visión no necesariamente confiada y despreocupada, y tampoco paranoica, mas sí segura de las posibilidades que pueda tener para acciones según el escenario que se le presente, e incluso conocimiento de sí como un sujeto consciente.

Ser un sujeto consciente implica mayores complicaciones puesto que no se es afín a esta relación o es asumida como díada, sin tomar en cuenta que necesariamente un sujeto puede que no ejerza su consciencia o que tal consciencia no sea expresión del sujeto sino de la programación que ha recibido. Motivado por esta paradoja, Morin identifica como sujeto:

> Uno de los términos más difíciles, más malentendidos que pueda haber. ¿Por qué? Porque en la visión tradicional de la ciencia en la cual todo es determinista, no hay sujeto, no hay consciencia, no hay autonomía […] Ser sujeto no quiere decir ser consciente; no quiere tampoco decir tener afectividad, sentimientos, aunque la subjetividad humana se desarrolla, evidentemente, con afectividad, con sentimientos. Ser sujeto es ponerse en el centro de su propio mundo, ocupar el lugar del yo […] Ser sujeto, es ser autónomo siendo, al mismo tiempo, dependiente. Es ser algo provisorio, parpadeante, incierto, es ser casi todo para sí mismo y casi nada para el universo.[153]

Y al seguir la línea que el autor propone reside entonces en la autonomía como factor que "depende de condiciones culturales y sociales" y que esto es equiparable con los procesos que el individuo asume desde su nacimiento en las fases de socialización primaria y secundaria, desarrolladas por Berger y Luckmann, en la llamada construcción social de la realidad, por medio de la cual se insertan en el individuo los conceptos y parámetros con los que su entorno se impone y por los cuales este deberá regirse[154].

Entonces, es condición del sujeto enfrentarse al mundo de forma activa, aunque apele a la pasividad ante escenarios que no fueron o no han sido concientizados por él. De esta actividad mental y corporal surge la

153 E. Morin (1998). "Introducción al pensamiento complejo (parte 1)". Recuperado el 03 de julio de 2015, de *Pensamiento Complejo*: http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_Parte1.pdf

154 Berger, P. y Luckmann, T. *La construcción social de la realidad,* 1968, Amorrortu, Buenos Aires.

concientización de las mismas. Por medio de estas, y en el caso de que se tenga al juego de palo como actividad para el aprendizaje de técnicas que alcanzan los estadios del desenvolvimiento en la vida, el estado de alerta se hace inminente en la relación del individuo con su cotidianidad. Motivado por esto es posible considerar al *ser defenso* como una manera de concebir del sujeto, como entidad individual, que debe ser social para relacionarse con su entorno y, como entidad social, que debe individualizarse para reconocer dónde está su yo y aprehenderlo, asumirlo y emplearlo como figura necesaria para operar en su cotidianidad. Al respecto, Bonilla plantea que:

> El [ser] defenso como garrotero urbano tiene que ver con eso, con ese despertar posibilidades de estar uno atento, activo en el aquí y ahora, en esta ciudad con tantos ruidos, en este mundo con tantos ruidos y que te haga consciente de lo que estás viviendo, y no perderte y poder reaccionar en determinado momento, yo creo que va por ahí [...] por no tener la capacidad de reacción, de supervivencia ante una cosa cotidiana, no es que sea cotidiano que eso vaya a ocurrir [*comenta sobre una situación en las escaleras ya citada anteriormente]*, pero eso ante la posibilidad, ya no es en la jungla que estás metido, con un panal de abejas que te cayó encima, sí, qué se yo, que te viene persiguiendo un león, pero es que la misma cosa, ser Garrotero Urbano es parte de eso, entonces, creo yo, si no estás activo, no es que estés paranoico, pero tienes que estar activo porque sino te comió el sistema, te moriste ahí pisado como un pendejo, pues, ahí mordido por unas escaleras mecánicas, imagínate tú. Es entonces ante cada situación en la vida a pesar de que el elemento físico, el garrote, no esté presente, como me hago responsable y consciente e incluso me anticipo ante situaciones de peligrosidad como esa, y puedo salir librado, bien librado, ¿ves? Entonces en algún momento dentro de las poquitas cosas que escribí, no sé si te lo mencioné la vez pasada, decía que, cerraba un escrito con que, el juego de garrote templaba y forjaba, templa y forja el espíritu puse, pero también puse que desarrollaba, iniciándolo, que desarrollaba cualidades como la atención, la concentración y la anticipación, y ya eso es mucho decir ¿no?, y por separa'íto, implicaría un gran desarrollo, pero fíjate anticipación de situaciones de peligrosidad o la que fuera, la atención, o sea, estar en el aquí y el ahora es... para mí es un hito a alcanzar atención, concentración y anticipación. Y concentrar, pues mira, en cualquier como valoren en cualquier actividad que uno realice, eso lo he perdido mucho, estos aparatos ayudan mucho y la televisión y todo a perder la posibilidad de concentrar, de llegar al centro de una, la atención a una cosa. Y es por eso que se nos hace

> tan extraño ver, a veces quizás puede resultar muy extraño para la mayoría, sí, estoy muy seguro, cuando se habla de esto, de que ahora la atención, qué es eso de concentrarse y para qué, bueno pero yo me concentro cuando estoy estudiando, o cuando estoy en Facebook escribiendo, no ven el valor de eso que es justo lo que se alcanza a través de un oficio, es por eso que el herrero, el carpintero, el carbonario, el constructor, etc., no todos, los que llegaban a ciertos estadios, pasaban a formar parte de la cofradía, porque existían cofradías o existen aún, en donde ya pasaban a aprender un nivel distinto de práctica de eso que hacían en físico, ya lo llevaban a otra instancia, y es porque se lo permitía la práctica de lo que venían haciendo, hay el tema de postura, de respiración, de atención a lo que están haciendo, de concentración, que posibilita entonces atisbar otras cosas.[155]

Es necesario para los jugadores de garrote del patio Jebe Negro conocer el alcance que tiene la práctica a nivel de desarrollo humano (de corte ontológico y sociológico), para comprender hasta qué punto puede ser un factor decisivo para impactar en sus vidas y en las de sus aprendices.

La metodología de enseñanza dista de la que en otros patios se da. La enseñanza del juego es dirigida partiendo del aspecto técnico para abordar aquellos elementos que a nivel corporal se suscitan y, luego, cuando ya se despierta dicha consciencia, se estimula el análisis de estos, orientados a las inquietudes y aspiraciones del patio Jebe Negro. Por ello, el interés primordial para este momento histórico está puesto en la difusión de la práctica y en la búsqueda de su reconocimiento como patrimonio cultural de la nación.

Sería contradictorio que tales intereses no fueran los primordiales, porque esta manifestación cultural expone su hambre de multiplicadores, su necesidad de reconocimiento y valoración, conforme han sido sus cuotas saldadas en victorias y conquistas nacionales por un país libre y una sociedad aguerrida, despierta y alerta. Más aún cuando hoy día tenemos una sociedad que por la acción de los incesantes estímulos, se encuentra anestesiada, fantasmagórica, *zombificada* como sugiere el jugador Onán Bonilla.[156]

En el patio Jebe Negro –en el abordaje del juego de garrote y en su enseñanza– son resaltados los valores culturales, los saberes populares y el curso histórico recorrido por la práctica del garrote, hasta llegar a donde se encuentra en la actualidad. También busca despertar el interés

155 Bonilla,"Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
156 *Ibid.*

y la motivación en sus aprendices, para gestionar acciones en torno a la necesidad emergente del rescate y perdurabilidad de la práctica.

Relación actual del jugador de garrote emergente con su entorno

El personaje del jugador de garrote que corresponde al "garrotero emergente", que en suma constituye el objeto de estudio directo de esta investigación, ha tenido desde sus inicios relación con el contexto de la ciudad y por ello expongo aquí los elementos que han tenido cabida en esta relación entre práctica del garrote y jugador, que a su vez es abordable como práctica de garrote y citadino.

La ciudad tradicional abordada por Piccinato[157], cuya organización se perfilaba normada y estandarizada, se agota al darle paso a prácticas que no le son afines y es allí en donde surge el encuadre de territorializaciones en el urbanismo, para darle cabida no solo a prácticas marginales (como el circo callejero, sistemas de defensas personales como el kali y la capoeira, salsa casino, juego de garrote y otras prácticas que no han logrado tener cabida en otros espacios normados para ello), sino a las nuevas formas de socialización que de estas se generan. El territorio conquistado y redimensionado pasa a asumir la identidad del grupo social que lo tome, así sea únicamente a nivel del imaginario que de este se pueda esbozar.

Con la aparición de dichas prácticas, la ciudad tradicional para Piccinato[158] o ciudad positiva para González[159] es desplazada junto a su urbanismo tabulado y prediseñado para un funcionamiento regularizado por los aparatos de control, por una nueva concepción de ciudad opuesta a esta. Es llamado por González[160] "ciudad negativa" el sistema de apropiación que se impone a raíz de las territorializaciones mencionadas cuyo impacto está tanto en el manejo y concepción del espacio público como de los sujetos que de él se apropian.

Este proceso es llamado resemantización, e implica que primeramente el espacio sea concebido de una manera diferente a la que estaba predeterminada, a la vez que se gesta un proceso de apropiación, representación y objetivación que impactará la naturaleza del mismo ante los ojos de un tercero que se tope con dicho lugar. En segundo lugar implica la definición identitaria en tanto agrupación que se expone a la vida pública

157 G. Piccinato. En: *Un mundo… Op. cit.*
158 *Ibid.*
159 S. González Téllez. En: *La ciudad venezolana… Op. cit.*
160 *Ibid.*

con la finalidad primordial de llevar a cabo su práctica, valiéndose de un espacio que no le pertenece, pero que a través de su ocupación y rutinización establecen límites sublimes, pero que van adquiriendo dureza conforme se naturalice en el imaginario social, con lo cual, el lugar pasa a ser pertenencia temporal de la agrupación que asuma actuar con los procesos anteriormente indicados.

Es la resemantización del espacio lo que le permite al jugador citadino, que practica y enseña el juego de palo en espacios públicos urbanos de la ciudad, tener cabida en su localidad y a su vez conseguir su finalidad que es la difusión y práctica del juego de garrote venezolano. De esta manera, espacio-juego y espacio-jugador van consiguiendo un entramado que les permita existir tanto como sujeto activo, cambiante y revolucionario en el espacio como entidad generadora de oportunidades para lograr su finalidad mediante el ejercicio de su acción social.

Es arropado por estos procesos que el juego de garrote como práctica de esparcimiento con corte cultural se inserta en la ciudad y se procura espacios por medio de la territorialización lograda a través del uso de espacios públicos para la enseñanza y difusión, así, como la sutil inclusión del colectivo humano del que se compone en el reconocimiento dentro del imaginario urbano de la ciudad de Caracas.

La trayectoria que ha tenido el patio Jebe Negro, incluso antes de tener tal institucionalidad es variada. Este ha pasado durante veinte años por variadas plazas y parques públicos en diversas localidades de la ciudad de Caracas, por la imposibilidad de conseguir un lugar adecuado para la enseñanza del juego de garrote, puesto que este no es algo que se conciba entre las necesidades o en el imaginario social en calidad de práctica institucionalizada como podría serlo el juego de bolas criollas.

La inserción del juego de garrote en la ciudad moderna, también llamada la ciudad grande, desorganizada y de criterios masificados[161], significó para ella un aditamento más en las actividades que en su paraje se gestan. De esta manera, es labor del grupo social, del garrotero urbano, sugerido por Bonilla[162], ocupar y dotar al espacio del contenido identitario como mecanismo para reclamarlo y territorializarlo según este decida y según la localidad le permita.

Con Téllez[163] a una de las conclusiones a las que puedo llegar es que el protagonista de lo urbano es el que se empodera de los espacios. Es así

161 G. Piccinato. En: *Un mundo…Op. cit.* p. 37.
162 M. C. Kammann, "Experiencia…". En *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
163 S. González Téllez. En: *La ciudad venezolana… Op. cit.*

como los jugadores de palo que llevaron la práctica a espacios públicos urbanos en la ciudad se convirtieron en protagonistas de lo urbano y a través del ejercicio de una ciudadanía empoderada por medio de su actividad pública pasaron ellos a resignificar espacios urbanos para otorgarle un sentido diferente dentro de los cambios que estos puedan tener en otro momento del día y en otro día distinto al que este emplee para ello.

El nuevo uso del lugar que impone el garrotero urbano es cambiante, y en su historia se constata cómo ocupó rutinariamente un espacio, pero también cómo otros espacios fueron tomados momentánea o indefinidamente para la práctica y enseñanza del garrote, sin implicar que esto generara en el imaginario urbano un impacto que sugiera la territorialización del espacio.

A este respecto, merece la pena explicar cómo el garrotero urbano ha hecho uso de espacios urbanos. Para el momento en que llego a conocer del juego (previo a la elaboración de la presente investigación), el patio Jebe Negro ocupaba tres espacios públicos y uno privado, distribuyéndose de la siguiente manera:

- En la plaza Armando Reverón de Bellas Artes se llevaban las clases los días domingo de 10:00 am a 12:00 pm. Los jugadores llegaban puntuales para impartir su clase y los aprendices lo procuraban, aunque si estos se retrasaban, los jugadores que estuvieran presentes podían animarse a jugar entre ellos mientras esperaban a que sus aprendices llegaran. Durante aproximadamente cinco años (2010-2015) estuvieron ocupando dicho espacio. Para el entorno era esperado o al menos sabido que ese grupo estaría allí los días domingo.
- En la Plaza Cubierta de la Universidad Central de Venezuela (UCV), los encuentros fueron intermitentes durante aproximadamente quince años, en los que se formaron algunos de los jugadores que hoy encabezan la fundación. Este espacio se toma como lugar provisional debido a que los interesados intercalaban las sesiones de entrenamiento entre locaciones durante el transcurso de cada semana, siendo la UCV un lugar de fácil acceso.
- En el parque Generalísimo Francisco de Miranda las sesiones eran sabatinas de 11:00 am a 1:00 pm. Estas tuvieron lugar durante el mismo período que la locación anterior, hasta aproximadamente finales del año 2014, cuando la fundación decide reunir los grupos en las prácticas de los días domingo. El motivo de este cambio se

dio porque en esta locación la participación era escasa y el esfuerzo de ir a impartir la clase a personas que probablemente no asistieran fue un determinante para reubicar a las personas genuinamente interesadas los días domingo junto a un grupo más numeroso y aparentemente más interesado por la práctica.

- En los espacios de la sede de la Universidad Nacional de las Artes, ubicada en Caño Amarillo, Distrito Capital, las sesiones privadas de entrenamiento de los jugadores que encabezan la fundación tuvieron lugar por espacio de cuatro o cinco años. Las sesiones privadas son de corte completamente cerrado, e independientemente de que las prácticas sistematizadas y registradas en video puedan (o no) ser liberadas en el internet para la vista pública, no está permitida la entrada a nadie externo al círculo de jugadores a los espacios usados durante las horas de cada sesión.

Otras locaciones fueron utilizadas, sin embargo no son abordadas con relevancia en la presente investigación puesto que tuve conocimiento presencial de estas y el grupo de jugadores que hicieron labores en otros espacios no parece recordar o conmoverse por alguna en particula. En sus discursos está presente el aspecto del empoderamiento ciudadano por medio de la territorialización urbana, motivo por el cual, a falta de información al respecto, abordaré los análisis desde la perspectiva de las localidades descritas.

El grupo social que hizo vida durante veinte años en la calle, en espacios públicos y que trabajó sin cobijo alguno, más allá del que él mismo pudiera darse, se termina cuando coyunturalmente la fundación es invitada a habitar un espacio para su resguardo con miras a promover actividades culturales para la comunidad aledaña. Es bajo estas circunstancias que el garrotero urbano se despide de la calle, del urbanismo, de la gente curiosa o despreocupada para ocupar un espacio desvalido, que con el esfuerzo de la comunidad garrotera y de su comunidad hermana por varios años de capoeira, comenzarán a diseñar y adecuar para un trabajo dedicado a la práctica de las actividades que ambos colectivos desarrollan.

Para el momento en que el patio Jebe Negro consigue espacio privado para su práctica y decide habitarlo, la decisión inicial es mantener una práctica mensual en el sitio acostumbrado: la plaza Armando Reverón de Bellas Artes (Caracas-Venezuela). Sin embargo, y por motivo de la creciente inseguridad en el lugar y de la nueva comodidad que viene con

el espacio asumido para la práctica del juego de palo, son suspendidas las prácticas de palo en Bellas Artes para ser concentradas en el nuevo espacio privado ubicado en el edificio El Águila, San Agustín del Norte (Caracas-Venezuela), que vendrá a reemplazar el lugar de la plaza en Bellas Artes y comenzará a expandir la oferta instructiva en un día más a la semana para quien quiera asistir.

Ahora bien, el novedoso desplazamiento a un espacio privado no acaba por fracturar las dimensiones de abordaje que tiene el grupo de jugadores de garrote con la ciudad y su urbanidad. Fue de veinte años el espectro temporal que pasaron estos jugadores ubicándose y reubicándose en la ciudad, por lo cual es parte de este el abordaje que he explorado en el presente estudio, ya que para el grupo social implica la mayor parte de su vida joven y adulta.[164]

Para los jugadores entrevistados, su visión de ciudad es variada. En el caso de Perales, comenta que:

> Soy una persona de ciudad, muy influenciada por… bueno por la televisión, ahora por la computadora, el interné', que realmente tiene una formación clásica, en términos de lo que se conoce en Venezuela por lo menos en occidente, competitiva, este… globalizada hoy en día, este, masificada, alienada, deportivizada, de tal manera que yo muchas veces, siento que sigo practicando es un deporte, no, no, no voy a exagerá' tampoco, ¿no?, no es tan así, yo la capoeira la entiendo un poco más, y digo que la capoeira es mi pasión y que el garrote es mi amor, entonces tú generalmente con tu amor te desentiendes más… y con la pasión te entiendes más… Este, de tal forma que, esa visión deportiva, competitiva, cinematográfica, heredada de las películas de Bruce Lee, de mis prácticas de kung fu y otras disciplinas y vaina, están sumamente arraigadas en mí, y hemos discutido los del consejo de ancianos, los garroteros, y hemos visto que en todos nosotros también, y que el alma más pura y noble de nosotros, en estos días tuvo que enfrentarse con una situación un poquito, que lo sacó un poquito de su zona de confort y ya no era esa alma pura y bondadosa, y ya, y ahora sí era competitivo, y ahora sí era egocéntrico, y entonces ahora no le salía el juego, por cierto, porque estaba enfrasca'o malamente y tuvo que reconocer… porque bueno hay que hacerlo.[165]

164 En promedio, los jugadores tienen edades comprendidas entre los 35 y 45 años.
165 Daniel Perales. "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

En su discurso Perales rememora los tiempos de su infancia y a la apreciación de la ciudad como espacio de paseo familiar y de estudio o trabajo, usualmente mencionada como un lugar hostil y complejo en donde cada vez hay menos espacio y más gente.

Para Bonilla, la ciudad está llena de personas zombificadas, que actúan por inercia hacia la rutina o trayecto preestablecido, muchas veces sin detenerse a mirar al entorno. El adormecimiento de la consciencia y la presencia de la manipulación mediática son mencionados en el discurso del jugador. En relación al campo dice:

> Lo social, el asunto, el tema con la gente que pasa trabajo, que trabaja o que trabaja la tierra, y le echa bolas, que no sé qué y que no es tan así como cuando uno lo ve. Cuando tú vives en la ciudad y pareciera que todo es lo que ves en televisión, pero no es así, no es tan así.[166]

Asimismo, comenta sobre cómo la posibilidad de tener contacto con el campo desde niño y participar en la faena del campesino le dotó de una sensibilidad que clama ser ajena para un niño de la ciudad. Y en su discurso está presente la diferenciación tajante entre el "garrotero urbano", como él mismo lo llamó, y el garrotero del interior, del campo.

En los relatos de Ovalles, la ciudad implica una adaptación del juego, no en cuanto a la técnica, sino a la forma de manejar su contexto. Él indica que la práctica ha sido:

> Difícil de adaptar y de explicar también porque el citadino quiere la competencia y el uniforme, ya por ahí nosotros hemos tenido que adaptar, hemos tenido que hacer exhibiciones cuando eso no se hacía o hemos tenido que practicar en plazas públicas para que vean, nosotros hemos tenido que adaptar el juego de palo a la ciudad, en cuanto a la técnica no, la técnica es otra cosa, pero en cuanto a la forma de manejar el juego de palos sí, tenemos que hacer cosas que no se hacían, y nos tocó a Daniel y a mí hacerlo, sí "bueno" básicamente eso es, tuvimos eso, que es movernos diferente. Donde Sanoja iba a practicar la gente y listo, el que llegaba era porque uno de los que practicaba ahí adentro lo mandaba, pues. Nosotros no, más bien tuvimos que salir a la calle a que la gente nos viera y de ahí el que estuviese interesado nos dijera.[167]

166 Bonilla, "Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).
167 Ovalles."Experiencia…". En: *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

El jugador de garrote venezolano que hace vida en la ciudad y que participa activamente en el sistema institucionalizado, como lo hace únicamente la Fundación Cultural Jebe Negro, representa en su discurso, actividades e intereses, la preocupación por el tema de la difusión. No necesariamente para que haya más personas practicando, sino para que el caraqueño y los venezolanos conozcan esta práctica con el detalle con que la conocen en instancias internacionales; para que el venezolano adopte en su discurso el orgullo nacional que de los jugadores de garrote se desprende al conocer a profundidad al personaje y la influencia que tuvo en el proceso de independencia, en las luchas civiles y en la defensa de la nación ante amenazas internacionales. Daniel Perales comenta en clases:

> Que conozcan un referente propio que fue real y no construido o falso como un superhéroe. No. Que sepan el talante recio y las cualidades…, corporal, de aprendizaje, del entendimiento, de tantas cosas que se ven en el juego. Que sí. Que sí hay tesoros en Venezuela y que hace falta mucho trabajo para rescatar y cambiar esa vaina imaginaria que no tiene nada que ve' con el venezolano.[168]

El reivindicar las prácticas culturales no es simplemente un capricho individual de quienes estén interesados por ello. Si se mira con otro lente, el juego tradicional lleva consigo una carga cultural que relaciona a los individuos con el medio en que se desarrolla y, por ende, trabaja en pro del empoderamiento ciudadano sobre su individualidad, sobre su contexto social y sobre su entorno material. Una persona que desarrolle conciencia de tales cosas es posiblemente un ciudadano con el potencial de accionar tras ejercer alguna reflexión que le permita ser quien decida sobre sus actos y contrarrestar aquella manera de actuar preestablecida y cómoda que caracteriza al actuar zombificado del que hablaba Bonilla.

Es inferible, a partir de Roncayolo, que en la ciudad se evidencie una "agrupación de grupos aglomerados", lo que conduce a introducir y a cuestionarnos la noción de "centralidad" explicable como: una agrupación de personas que por medio de su reunión establecen –entre otras cosas– "cultos comunes y permanentes" hacia esa forma de "hacer vida" que es atravesada por las relaciones entre sujetos, de ellos con otros grupos sociales a los que no pertenecen y entre ellos y la ciudad. Entonces el patio Jebe Negro es un grupo aglomerado cuyo culto común

168 Kammann, M. C., *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

y permanente es el juego de garrote en tanto constituye endógenamente la cohesión interna del grupo y exógenamente la cuota identitaria que lo define. Roncayolo señala que:

> La noción de ciudad implica la aglomeración de una población, o sea, la concentración del asentamiento y de las actividades; y estas últimas se diferencian del aprovechamiento directo del suelo porque llevan a la especialización y contribuyen sobre todo al intercambio y a la organización de una sociedad.[169]

En la actualidad el intercambio que ejerce el grupo que conforma el patio Jebe Negro con su entorno, por la complejidad social en la que está inmerso, no se aprecia con claridad la posible organización que su actividad le pueda aportar a la ciudad.

Aunque el patio Jebe Negro se encuentra al margen de las actividades macro que corresponden a la organización ciudadana y al sistema institucionalizado, en las que de igual manera participa activamente el jugador de garrote venezolano que hace vida en la ciudad, la Fundación Cultural Jebe Negro –que representa en sí otras agrupaciones del mismo tipo y con mayor reconocimiento social– se incluye en este sistema.

El patio emergente, ese que ocupa el espacio que mejor le presta cuando lo necesita, lleva latente en su accionar social la posibilidad de establecer una organización y, aunque en él se desarrolla una actividad que no cualquiera se ve llamado a realizar, es sin duda una práctica que llama la atención y despierta curiosidad en quien la ve.

El jugador de garrote emergente se relaciona con su entorno de manera sencilla, no procura imponer una manera de actuar, pero la lleva clara para sí; no busca establecer un orden, mas lo asume para sí, y por último, no procura generar referentes históricos, mas constituye uno en sí. Es plausible entonces concluir en este apartado que el garrotero emergente conforma un "centro vital"[170] para la vida urbana, en tanto es parte de una instancia superior (la fundación) y su actuar va acompañado de la institucionalidad pertinente. Esto le permite generar intercambios que contribuyen a dinamizar la vida en sociedad impactando en su entorno al hacerse distintivos a través de su producción cultural.

169 M. Roncayolo, *La ciudad,* Ed. Paidós, Barcelona, pp. 10-11. 1988.

170 Ulf Hannerz, *Exploración de la ciudad. Hacia una antropología de lo urbano,* FCE, México, 1986.

Consecuencias del quehacer del garrotero emergente en la ciudad

Las nuevas formas de aproximarse y conducir el juego de garrote orientadas primordialmente al rescate y perdurabilidad de la práctica, así como las reconceptualizaciones y resignificaciones del espacio-juego y espacio-jugadores han dado pie a proponer una visión nueva del urbanismo y del uso de los espacios públicos en la ciudad.

La necesidad de insertarse en espacios públicos para el reconocimiento y consecuente difusión de la práctica fue una necesidad enfrentada por el garrotero urbano en una sociedad carente de referentes y conocimiento sobre la práctica del garrote. Como indica Marrero: "El espacio público (urbano) es, desde nuestro punto de vista, la máxima expresión de la urbanidad, entendiendo esta simplemente como 'materialización' de lo urbano".[171]

Motivado por esto, se perfila como propuesta para la concepción del urbanismo que ofrecen los jugadores citadinos como un tendido adormitado, desprovisto de sensibilidades que le permitan el cuestionamiento de sus acciones, de la organización y funcionalidad de su entorno, de las maneras de relacionamiento que existen en la sociedad.

El jugador se relaciona con su entorno desde un abordaje crítico, ya que existe una participación activa en su quehacer cotidiano, cargada de opiniones, producto de un proceso analítico-reflexivo de las situaciones, y una concientización sobre el ser y lo que tal problemática le trae a la persona. Quizás por ello, al ser interrogados sobre cómo se perciben en su entorno y cómo son vistos por este, responden que ellos se saben y se confirman garroteros, que de su entorno no hay mucho que se pueda decir y terminan concluyendo que los verán como una persona más, sumida en el anonimato que permite la ciudad a sus pobladores.

En su concepto de garroteros, los jugadores proponen –en la visión de ciudad ya mencionada– una noción en la que se invisten a sí mismos como responsables de marcar una tendencia que abra paso a la inclusión del garrotero urbano, como una figura susceptible de ser naturalizada en la sociedad, haciendo uso de los recursos que se tengan a disposición.

El garrotero urbano, conforme a su discurso, tiene por tarea relacionarse con su entorno de forma tal que este genere una remembranza

171 Marrero Guillamón, I. "La producción del espacio público: Fundamentos teóricos y metodológicos para una etnografía de lo urbano", 2008, p. 79. Recuperado el 18 de mayo de 2014, de *(Con)textos - Revista D'Antropologia i Investigació Social* - Universidad de Barcelona: http://www.raco.cat/index.php/contextos/article/viewFile/123138/170909

de ellos. Así, con el tiempo y la costumbre, consiguen redimensionar el imaginario urbano, en el que cada vez hay más gente interesada en la práctica, y darle cabida a través del reconocimiento social, para ejercer su labor primordial de difusión del juego de garrote venezolano.

Los encuentros de garrote que se suscitan en la ciudad suelen ser sostenidos por individuos que tienen algún conocimiento sobre la práctica, y esto se constata por medio de sus comentarios o de sus miradas que algunas veces dicen más que si llegaran a pronunciar una palabra. El juego de garrote, como comenta Perales, está presente en el venezolano, pero está dormido en el recuerdo de los abuelos, padres o bisabuelos, por lo que tiene la convicción de que con el esfuerzo que se está haciendo por su difusión, cada vez más las personas comenzarán a involucrarse con la materia, y no necesariamente en su práctica, mas sí en su valorización como fenómeno cultural.

La complejidad citadina propicia el choque de conceptos y expresiones, y por costumbre, el citadino, debido al agotamiento mental que le hace recurrir a la economía cognitiva para no debilitar el procesamiento de los estímulos percibidos a cada segundo, le induce a no percatarse de lo que tiene a su alrededor, a menos de que esto sea increíblemente llamativo, tal como la industria mediática ha programado a sus consumidores. La atención está puesta en aquello que se destaca por ser innovador, resaltante; es de esta manera –por la rareza de portar algún elemento que no esté dentro de lo que se concibe como necesario– que el cargar un garrote en la ciudad despierte miradas curiosas, cuestionamientos o comentarios, que de otro modo las personas no hubiesen llegado a hacer.

CONCLUSIONES

Considero que el juego de garrote es la técnica suprema y no puede dejarse perder. También considero que si el juego de palo desaparece, es que tiene que desaparecer… si ya no es necesario utilizarlo debe perderse en el tiempo pero si aún tiene alguna validez yo creo que el juego de palo tiene que mantenerse. Sí. En cuanto a técnica yo considero que el juego de palo es un ajedrez, yo creo que es algo que es superior, está en un nivel superior, es más, considero al juego de palo como la respuesta del venezolano a la pregunta de la defensa personal, el juego de palo es la respuesta como en Filipinas respondieron con kali, en Japón respondieron con el karate, en Inglaterra respondieron con boxeo. Bueno aquí respondimos con el juego de palo. Me parece que tiene una estrategia y una técnica adaptadas al cuerpo y la mentalidad venezolana, por eso es que lo sigo practicando.[172]

Ovalles.

La presente investigación arroja conocimientos en torno a generalidades del juego de garrote, su abordaje en el transcurso histórico hasta llegar a la actualidad y su participación en la ciudad. Asimismo, devela las formas y características que ha tenido según las fracturas evolutivas impuestas por el contexto sociohistórico en la concepción de los personajes de jugadores de garrote.

Se concluye que el jugador de garrote en sus diversos personajes ha presentado un espíritu recio, ecuánime y cauteloso, sin importar la situación en que pueda encontrarse. El garrotero goza de una conciencia despierta, por lo que es llamado el *ser defenso*, cualidad desarrollada a través del juego de garrote debido a la malicia, la serenidad con la que se debe encarar la práctica, así como la frontalidad; avanzar, huir son formas expresadas en el juego y acaban por constituir una herramienta para encarar las situaciones cotidianas.

De igual manera, la permanencia del juego de garrote en su pureza, e integridad de fundamentos para la ejecución de las técnicas, como la mirada, la pisada y el cambio de mano, en donde se entraman los saberes de la práctica. Todo esto ha hecho que la práctica llegue hoy hasta sus

172 Ovalles, *Diario… Op. cit.* (S. edit.; s. f; s. p.).

aprendices con sus mismos principios y fundamentos originales, transmitidos por las generaciones pasadas, desde que se tiene referencia del juego.

Generar una imagen que logre insertarse en el imaginario urbano no ha sido tarea sencilla para el garrotero de ciudad. Por ello, la Fundación Cultural Jebe Negro implementó por primera vez el uso de uniforme para las prácticas del día domingo; la camisa que lleva estampado el logo de la fundación junto al nombre: juego de palo venezolano, con el propósito de generar a lo interno una mayor cohesión y externamente mayor impacto y reconocimiento.

De esta manera, los jugadores del patio Jebe Negro estiman fijar en el imaginario social la noción del juego de garrote y de la fundación encargada de su investigación, práctica y difusión; sin necesidad de que esto se entienda como una violación a los fundamentos de la práctica, ya que como he explicado en este trabajo, la esencia del palo está en el desarrollo a cabalidad de su práctica, mientras que el uniforme, en este caso, es una respuesta a la necesidad de difundir el juego de todas las maneras posibles. Se ha logrado que en vez de ser un elemento que maltrate al juego de palo, sirva colateralmente como factor de cohesión para la comunidad que practica garrote.

Internamente, cada patio o cada agrupación de jugadores y aprendices llegan a ser garroteros y a generar la práctica, porque en ella se anida el carácter social del cual no podría verse desprovista.

La necesidad de hacer comunidad es lo que hace que el juego de garrote perdure, puesto que se necesita de los lazos de solidaridad y la conciencia de grupo para poder entablar las relaciones necesarias para aprehender el juego.

El juego de palo venezolano se perfila como una práctica cerrada. Los jugadores son estimulados por la práctica misma y entablan relaciones sociales que los llevan a comportarse como células de un mismo sistema, como abejas de un panal.

El carácter autopoiético que reside en el juego de garrote es un factor que define la práctica, en tanto que esta no podría existir sin la posibilidad de la socialización de sus integrantes y de la distribución que lo hace constituirse en un sistema capaz de autorregularse y autogestionarse. Es en sí mismo una totalidad.[173]

173 R. H., Maturana. y G. F. J. Varela, "De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: La organización de lo vivo, 1992. Recuperado el 2014 de abril de 28, de *Interregno*: http://interregno.org/sites/default/files/maquinas-y-seres-vivos.pdf

La figura que participa en el contexto urbano corresponde al personaje de garrotero emergente. Este, a diferencia de otros, tiene un sentido de comunidad tan fuerte que al transcribir los testimonios de los informantes entrevistados y al escucharlos en su cotidianidad, pareciera que provinieran de una misma persona, volviendo a la raíz campesina.

El impacto del garrotero emergente ha significado cambios para el urbanismo, sin embargo, son los impactos que ha corporeizado este personaje lo que hace de él un objeto de estudio complejo y, por ende, problematizable. Son las reestructuraciones conceptuales, los replanteamientos en materia de identidad individual y grupal, y la promoción de un discurso coherente para el citadino y para la práctica del garrote, lo que hace que este personaje renueve las formas de ejecutar la práctica, al tiempo que mantiene sus fundamentos prístinos ante la cambiante realidad que se impone y que pareciera estimular su modificación, pues sin sus fundamentos, el juego de palo se descaracterizaría y dejaría de ser lo que es.

ANEXOS

Anexo n.º 1

Grabado de Agostino Brunias, publicado en Londres en 1779: "A cudgelling match between english and french negroes on the island of Dominica" (un partido a palos entre negros ingleses y franceses en la isla de Dominica).

Fuente: obtenido en línea, disponible en:
http://www.Islandmix.Com/backchat/f6/images-slave-life-de-americas-179884/index2.Html/http://www.1St-art-gallery.Com/agostino-brunias/a-cudgelling-match-between-english-and-french-negroes-on-the-island-of-dominica.Html

Anexo n.° 2:

Patio de juego Clarencio Flores, La Piedad, estado Lara, Venezuela.

Sesiones de trabajo para la sistematización de la práctica en pro de elaborar un diseño curricular del juego de palo venezolano. San Agustín del Norte,
Caracas - Venezuela, 2014-2015.

Anexo n.º 3:

Registro fotográfico patio Jebe Negro, archivo audiovisual de la Fundación Cultural Jebe Negro, plaza de Toros, Nuevo Circo, Caracas -Venezuela, 2009.

Prácticas privadas del patio Jebe Negro, sede Centro Nacional de las Artes, Caño Amarillo, Caracas-Venezuela, 2012.

Patio Jebe Negro en el parque Generalísimo Francisco de Miranda, Caracas, Venezuela 2014.

Imágenes superior e inferior: Patio Jebe Negro en el parque Generalísimo Francisco de Miranda, Caracas, Venezuela 2014.

En estas dos imágenes y las de la página siguiente: Patio Jebe Negro en la plaza Armando Reverón, Bellas Artes, Caracas, Venezuela, 2014.

Patio Jebe Negro en el parque Los Caobos, Caracas-Venezuela, 2014.

Arriba e imágenes de la página siguiente: Sede actual de la Sede actual de la Fundación Cultural Jebe Negro, San Agustín del Norte, Caracas-Venezuela, 2015.

Retiro de garrote para la práctica y aprendizaje, con el maestro Danny Burgos. Parque Nacional Yacambú, estado Lara-Venezuela, 2015.

II Encuentro Nacional de Garroteros, Teatro Teresa Carreño, Caracas-Venezuela 2015.

Pasadita entre los maestros Emilio Romero y Danny Burgos.

Jugadores y maestros larenses y caraqueños en la sede de la Fundación Cultural Jebe Negro, edificio El Águila, San Agustín del Norte, Caracas-Venezuela, 2015.

BIBLIOGRAFÍA

Amador, F., & Castro, U. (1998). "Problemática actual y perspectiva de futuro". *Beñesmén*, pp. 213-226.

Aretz, I. (1970). *El Tamunangue*. Barquisimeto: Italgráfica.

Barrios, H. R. (30 de Septiembre de 2012). "Baudilio Ortiz. Maestro de juego de garrote venezolano". Recuperado el 27 de enero de 2015, de *Juego de garrote venezolano. Método de defensa personal*: http://garrotelarapalosangriento.blogspot.com/2012/09/maestro-baudilio-ortiz_8394.html

Berger, P., & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Bonilla, O. (abril-mayo de 2015). "Experiencias con el juego de garrote venezolano". En: Kammann G., M. C., *Diario de Campo 2014-2015,* entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

Bourdieu, P. (2007). "El sentido práctico". Recuperado el 6 de diciembre de 2012, de *Scribd*: http://es.scribd.com/doc/32609747/Bourdieu-Pierre-El-sentido-practico

Canelón, J. (1994). "El juego de garrote". *Fermentum*, *Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, ULA, Mérida, pp. 22-32.

Cordero, M. Á. (16 de abril de 2013). "1983-2013: 30 años de la Asociación Venezolana de Jugadores de Garrote (Avejuga)". Recuperado el 13 de julio de 2015, de *Patio de juego de garrote "Clarencio Flores"*: http://juegodepalosclarencioflores.blogspot.com/

Cordero, M. Á. (2009). "Aproximación a la pelea de palos o juego de palos". *Fermentum*, pp. 184-198.

Cordero, M. Á. (2014). "Coconstrucción de sentidos sobre el juego de palos venezolano para la educación en valores". *Memorias del Congreso Regional de Investigación y Pedagogía*. I edición, pp. 127-190.

Cordero, M. Á. (2012). "El juego de palos venezolano: una expresión lúdica y cultural para la formación integral del estudiante. Una experiencia universitaria". *Compendium*, 5-21.

Cordero, M. Á. (2008). "La esgrima venezolana, una actividad de autodesarrollo en contextos socieducativos". Barquisimeto: *IV jornadas*

de investigación e innovación educativa. "Creatividad e innovación en contextos socioeducativos de cambios".

Cuervo G., L. M. (1996). "Ciudad y complejidad: la magnitud del reto". En F. Y. Giraldo, *Pensar la ciudad*. Bogotá: Editores Tercer Mundo, S.A.

De Carança, H. (1582). "Filosofías de las armas y de su destreza y de la aggression y defensa cristiana". Recuperado el 22 de junio de 2015, de *Digital Historical Documents by William Wilson*: http://kelly.dwarfworks.com/sca/Manuals/

Fundación Cultural Jebe Negro (Comp.). (2012). *Libro de entrevistas hechas por Matthias Röhrig y transcritas por Irene Zerpa*, realizadas en noviembre del año 1992. Caracas: E/Digital.

Gobierno de Canarias, C. D. (1998). "El Palo Canario, juego y tradición", *Beñesmén*, n.º 284. (Fejupal, recopilador). Islas Canarias.

Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

González Rojas, M. S. Schutz (10 de diciembre de 2013). "Crónicas de Guaribe". Recuperado el 13 de julio de 2015, de *Red de Bibliotecas Públicas Guárico*: http://bibliotecaspublicasguarico.blogspot.com/2013/12/cronicas-de-guaribenicolasa-armas.html

González Téllez, S. (2005). *La ciudad venezolana. Una interpretación de su espacio y sentido en la convivencia nacional*. Caracas: Fundación para la Cultura Urbana.

González, A. (2006). *El juego de garrote*. Caracas: El perro y la rana.

González, A. (28 de septiembre de 2010). "Ponencia: el juego de garrote en El Tocuyo". Recuperado el 13 de julio de 2015, de *El hombre culebra*: http://elhombreculebra.blogspot.com/2010/09/ponencia-el-juego-de-garrote-en-el.html

Guber, R. (2005). El salvaje metropolitano. Reconocimiento del conocimiento social en el trabajo de campo. Buenos Aires: Paidós.

Hannerz, U. (1986). *Exploración de la ciudad. Hacia una antropología urbana*. México: FCE.

Hidalgo, W. (2005). *El juego de garrote. Manual básico*. Barquisimeto: Fundación Ciara.

Horcasitas Olvera, C. C. (S/A). "La ciudad imaginada: un acercamiento antropológico a la semiótica urbana". Recuperado el 18 de mayo de 2014, de *Litorale*, edición 4. México: http://litorale.com.mx/litorale/edicion4/PDF/08_La%20ciudad%20imaginada.pdf

Kammann, M. C. (2014 - 2015). *Diario de Campo*. Caracas, Venezuela.

Lefebvre, H. (1969). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península.

Marrero Guillamón, I. (2008). "La producción del espacio público: fundamentos teóricos y metodológicos para una etnografía de lo urbano". Recuperado el 18 de Mayo de 2014, de (*Con)textos - Revista D'Antropologia i Investigació Social. Universidad de Barcelona*: http://www.raco.cat/index.php/contextos/article/viewFile/123138/170909

Martínez Miguélez, M. (2004). C*iencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.

Maturana R. H. & Varela G. F. J. (1992). "De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: La organización de lo vivo". Recuperado el 2014 de abril de 28, de *Interregno*: http://interregno.org/sites/default/files/maquinas-y-seres-vivos.pdf

Mongin, O. (2006). *La condición urbana*. Buenos Aires: Paidós.

Morin, E. (1998). "Introducción al *pensamiento complejo* (parte 1)". Recuperado el 03 de julio de 2015, de Pensamiento complejo: http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_Parte1.pdf

Morin, E. (1998). "Introducción al pensamiento complejo (parte 2)". Recuperado el 03 de julio de 2015, de *Pensamiento complejo*: http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_Parte2.pdf

Ovalles, A. (junio de 2015). "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann (entrevistadora). *Diario de Campo 2014-2015*, entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

Perales D. (abril-mayo de 2015). "Experiencia en el juego de garrote venezolano". En: M. C. Kammann (entrevistador). *Diario de Campo 2014-2015*, entrevistas abril-mayo de 2015, Caracas-Venezuela. (S. edit.; s. f; s. p.).

Pérez-Reverte, A. (1988). "El maestro de esgrima". Recuperado el 22 de junio de 2015, de *Filebiblioteca*: http://190.186.233.212/filebiblioteca/Literatura%20General/Arturo%20Perez-Reverte%20-%20El%20maestro%20de%20esgrima.pdf

Piccinato, G. (2007). *Un mundo de ciudades*. Caracas: Fundación para la Cultura Urbana.

Plan de la Patria. Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019. (28 de septiembre de 2013). Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional.

Provea, P. V.-A. (2008). "Historia de los Derechos Humanos". Recuperado el 30 de junio de 2015, de *Provea*: http://www.derechos.org.ve/pw/wp-content/uploads/tdnb_08.pdf

Retiro de garrote para la práctica y aprendizaje, con el maestro Danny Burgos. Parque Nacional Yacambú, estado Lara-Venezuela, 2015.

Röhrig, M. (1999). "Juegos de palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano". *Revista de Indias*, pp. 55-89.

Roncayolo, M. (1988). *La ciudad*. Barcelona: Paidós.

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2007). "Metodología de la Investigación Cualitativa". 5ª edición. Deusto. Recuperado el 6 de Diciembre de 2012, de *Google Books*: http://books.google.co.ve/books?id=WdaAt6ogAykC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ryan, M. (2011). "I did not return a master, but well cudgeled was I: the role of "body techniques" in the transmission of venezuelan stick and machete fighting". *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology*. Vol. pp. 16, 1-23.

Ryan, M. (2011). "Pueblo street fighting to national martial art". *American Ethnologist*, pp. 531-547.

Ryan, M. (2011). "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo". *The Latin Americanist*, pp. 67-92.

Sánchez, R. (Dirección). (1991). *Mercedes Pérez, maestro de garrote* [película].

Sanoja, E. (1984). *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal*. Caracas: Federación Nacional Cultural Popular.

Sanoja, E. (1996). *Juego de palos o juego de garrote. Guía bibliohemerográfica para su estudio*. Lara: Los Rastrojos.

Sanoja, E. (1998). "Pequeña historia de un intercambio cultural entre Venezuela y Canarias". *Beñesmén*, pp. 203-210.

Sanoja, E., & Zerpa, I. (1990). E*l garrote en nuestras letras*. Lara: Los Rastrojos.

Schutz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*. Barcelona: Paidós.

Schwartz, H. & Jacobs, J. (1984). *Sociología cualitativa: método para la reconstrucción de la realidad*. México: Trillas.

Silva, A. (2010). "Imaginarios urbanos en América Latina". En T. Hernández, *Ciudad, espacio público y cultura urbana. 25 conferencias de la Cátedra Permanente de Imágenes Urbanas*. (pp. 113-125). Caracas: Fundación para la Cultura Urbana.

Simmel, G. (1903). “Metrópolis y vida mental”. Recuperado en mayo de 2011, de *Bifurcaciones*, n.º 4, primavera 2005: http://www.bifurcaciones.cl/004/bifurcaciones_004_reserva.pdf

Spradley, J. (1979). *The ethnographic Interview*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

Taylor, S., & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados*. Barcelona: Paidós.

Valenzuela, A. (Dirección). (2009). *Defensos: crónicas del juego de garrote* [película].

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 9
Obras acerca del juego de garrote venezolano 20
El reto investigativo 23

JUEGO DE GARROTE O JUEGO DE PALO VENEZOLANO 27
Fundamentos del juego de garrote venezolano, estilo curarigüeño 30
Intensidades del juego de garrote venezolano 33
Garrote, un juego que no es juego 34
Juego de palo, una práctica para hombres 39
Niveles de aprendizaje jerarquizados en el juego
de garrote venezolano 43

TRADICIONES Y CÓDIGOS SOCIALES PROPIOS DEL JUEGO DE GARROTE 47
Secretismo o reserva del juego para el patio en que se practique 47
Saberse conducir en el juego y en la cotidianidad 49
El cuerpo defenso 50
El jugar acompañado 54
La malicia y el engaño 55
Sobre la bebida en el juego 58
Sobre el conflicto, sus características y tipologías 62

SOBRE EL JUEGO Y SUS ESTILOS 65
Estilos o juegos vigentes 66
Tamunangue, una manifestación religiosa 68
Orígenes del juego de palo venezolano 71
Sobre la influencia europea 74
Sobre la influencia africana 77
Sobre la influencia latinoamericana 79

CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DE GARROTE COMO MANIFESTACIÓN VENEZOLANA 81
Personajes del jugador de garrote: los primeros referentes 86
El hombre campesino 87

Disgustos, riñas y brollos. El contexto social de las peleas de garrote en Lara 93
El hombre para la guerra 96
El guapo 101
Personajes del jugador de garrote: las nuevas tendencias 107
El garrotero de transición 111
El garrotero moderno 113
El garrotero contemporáneo 114
El garrotero emergente 115
Cuadros comparativos de los personajes de jugador de garrote venezolano 119

EL JUEGO DE GARROTE, TRADICIÓN CULTURAL EN LA CIUDAD CAPITAL ACTUAL 121
Necesidades del siglo XXI en el juego de garrote venezolano 122
Relación actual del jugador de garrote emergente con su entorno 129
Consecuencias del quehacer del garrotero emergente en la ciudad 137

CONCLUSIONES 139

ANEXOS 143

BIBLIOGRAFÍA 157

Edición digital
noviembre de 2018
Caracas, Venezuela

El juego de garrote es una manifestación cultural profunda de nuestro pueblo, cuya integridad ha sido preservada gracias al *secreto* que ha sabido mantenerlo lejos de todo el que pudiera hacer mal uso de este elaborado conjunto de técnicas de combate. El mismo secreto que ha mantenido íntegro este componente del conjunto de "juegos de armas venezolanos", le ha colocado al borde de su desaparición. Este libro muestra importantes aspectos de esta tradición, cuán arraigadas están sus raíces en el alma nacional y el esfuerzo que maestros, aprendices –jugadores y jugadoras– realizan para rescatar y actualizar esta disciplina que conjuga el arte de la defensa personal con nuestra acendrada espiritualidad. *El garrotero en el tiempo* es a su vez una acertada investigación sociológica, que se suma a los pocos frecuentes estudios que sobre el juego del garrote existen en Venezuela.

María Carolina Kammann González (Caracas, 1991). Socióloga *magna cum laude,* egresada de la Universidad Central de Venezuela. En *El garrotero en el tiempo*, M. C. Kammann combina excelentemente la investigación sociológica con su condición de jugadora de garrote y participante activa en el rescate de esta manifestación fundamental de la venezolanidad. Se ha desempeñado como preparadora de Procesos culturales, ideológicos y comunicacionales de la Escuela de Sociología de la Universidad Central de Venezuela. Voluntaria activa en el área de Investigación y Planificación Fundación Cultural Jebe Negro.

9 789801 436829

Gobierno Bolivariano de Venezuela | Ministerio del Poder Popular para la Cultura